DVD ROM

DUPLA DVD

TELJES JÁTÉK: YOU ARE EMPTY

# PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1895 Ft 2008. 10.

Bétateszt 42. oldal

## RED Alert 3

A béta alapján a Starcraft 2 nagy riválisának tűnik

Kipróbáltuk 14. oldal

## WRATH OF THE Lich KING

A második kiegészítő felülmúlta várakozásainkat!

## MERCENARIES 2

Bétateszt Venezuelából 24. oldal

A PEPSI MAX BEMUTATJA:

FHM PÓKERBAJNOKSÁG

# III. FHM Pókerbajnokság

## INDUL A LEGNAGYOBB HAZAI PÓKERVERSENY

**CSAPAT ÉS EGYÉNI BAJNOKSÁG: 2008. OKTÓBER 8-19.**

A nevezés ingyenes!

**Regisztrálj a *www.pokerverseny.hu* weboldalon!**

Játssz az értékes nyereményekért!

**Az esemény fő partnerei:**

PEPSI MAX

*Csak a* MERKUR SPIELO *termekben!*

**Az esemény további partnerei:**

Dreher

annyi a világ, amennyit beletöltesz

JACK DANIEL'S Old No. 7 Brand Tennessee WHISKEY

# pc guru Impresszum

**Szerkesztőség**
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu

**A szerkesztőség címe:**
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

**DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:**
Tel (06-1)-577-2697

**Hirdetésfelvétel:**
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

**Marketing:**
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

**Online főszerkesztő:**
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

**A kiadásért felel:**
**Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:**
Dr. Maike Schlegel

**Ügyvezető igazgató:**
Feitser Caroline

**Terjesztés:**
Varga Annamária, Törő István

**Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.**

**Terjesztési adatok**
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

**Árus lapterjesztés**
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

**Előfizetéses terjesztés**
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

**Előfizetési díjak**
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomás:** Grafika Press Zrt
**Felelős vezető:** Farkas Tamás


A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

**Figyelmeztetés**!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kiesó jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389


**A GURU LEGYEN VELETEK!**

## Sziasztok!

Az E3 bukása után a lipcsei Games Convention vált a szakma legjelentősebb eseményévé, így a lap leadása után nagyjából öt órával útra is kelünk, hogy exkluzív beszámolókat és videóinterjúkat készítsünk a szakma nagyjaival. Következő számunkban hatalmas beszámolót olvashattok majd a kiállítás minden újdonságáról.

Na de ne szaladjunk annyira előre. Végre bejelentették a Need for Speed új részét, ami a tavalyi fiaskó után idén visszatér a gyökerekhez. A rendőrök újbóli jelenléte és a nyitott, szabadon bejárható világ garancia lehet a sikerre. Nagyából egyszerre futott be a szerkesztőségbe a Mercenaries 2, a Red Alert 3 és a Wrath of the Lich King bétaverziója is – így ezekkel rengeteg idő töltöttünk el – csakúgy, mint néhány igencsak utált programmal… A következő teljes játékunk a Conflict Vietnam lesz, amit a hatalmas sikerű Heroes of Might and Magic negyedik része követ, természetesen teljes egészében magyarul!

A következő PC Guru szeptember 25-én jelenik meg!

**Sasa**

## FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

**A pc guru következő száma 2008. SZEPTEMBER 25-én jelenik meg!**

# Tartalom

**EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...**

30

## QuakeCon 2008

Beszámoló mindenről, ami id: Wolfenstein és Rage, Doom 4 és Quake Live, Quake Arena 2 és iPhone-fejlesztések, Activision és Electronic Arts, no meg az id leállított fejlesztése, a misztikus Darkness...

### Előzetesek


008 **Blade and Soul**
MMO Koreából, a szokásosnál több nemi hormonnal átitatva. Ja, és hihetetlen furván néz ki!

010 **Star Trek Online**
Már sok fejlesztő megpróbálkozott egy Star Trek MMO-val, de most a Cryptic-é a végső megbízás.

011 **ArmA 2**
013 **Hinterland**

014 **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**
Hancut szabadon engedtük Northrend vadonatúj veszélyekkel teli kontinensén. Bétateszt.

022 **Grand Theft Auto 4**
023 **The Godfather 2**

024 **Mercenaries 2**
Kooperatív őrjöngés Venezuela valós és képzelt videékeiről. Bármit megtehetsz, még a tüzet is felhasználhatod!

028 **Pro Evolution Soccer 2009**

030 **QuakeCon 2008**
Taxasban ismét összegyűltek a vérszag és a multiplayer szerelmesei, és Carmack apó ismét megosztotta a világgal véleményét mindenről.

036 **Egy korszak vége**
A Vivendi felvásárolta az Activisiont, de úgy néz ki, hogy az üzletből az előbbi cég jön ki rosszabbul...

038 **Need for Speed Undercover**
Új év, új Need for Speed. Az azonban már igenis meglepő, hogy a fejlesztők mindent kidobtak az előző részből.

042 **Red Alert 3**
Az EA bőkezűen osztogatja a bétakulcsokat, így mi is belevetettük magunkat a szövetségesek, oroszok és japánok háborújába.


### Tesztek


046 **Sims 2 Nagyvárosi élet**
048 **American McGee's Grimm**
052 **Legend: Hand of God**
054 **Crazy Machines 2**
055 **Hunting Unlimited 2009**
056 **Suffering 1 és 2**
057 **Top 5**
058 **Futottak még**

060 **Rémálmaimban se...**
Olyan játékokra vetettük rá magunkat, melyeket látni sem bírunk. A végeredmény általában katasztrofális volt...

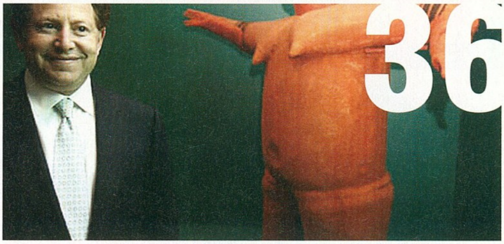
064 **Hőshelyzet**
A játékok és a szuperhősök világa elég közel áll egymáshoz, nem véletlen a sok feldolgozás. Ezekről készítettünk összeállítást

076 **Siren Blood Curse**
077 **Etrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard**
077 **Geometry Wars 2**
078 **Soulcalibur 4**
080 **Ferrari Challenge**

# Red Alert 3

Az oroszok megérkeztek: elindult a Red Alert 3 bétatesztje, így bemutatjuk a programot a gyakorlatban

42



36

## Egy korszak vége

Az Activision és a Vivendi összeolvadtak, és megvannak az első eredmények: balhé balhé hátán.

## Milyen volt a Guru tábor?

### Sasa

Nagyon szégyellem magam, de nem tudtam lemenni. Mentség nincs, kövezzetek meg! A hallottak alapján egy-két apróbb baki ellenére minden szuper volt. Ígérem, jövőre semmiképpen sem hagyom ki mint ahogy azt is, hogy az ideihez hasonlóan ilyen nagy számban jelentkeztek majd!

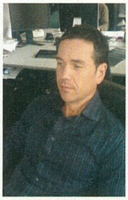
### Bate

Valami rémlik. Volt valami tábor... Nightbagoly kiabált, Kredenc morgott a bajsza alatt, Darths szokás szerint hülyeségeket beszélt és volt ott sok gyerkőc, két kilométer kábel. Néha volt áram is. Meg a közelben volt sok-sok víz. Egy tó lehetett. Vagy valami hasonló... Majd jövőre jobban figyelek.

### Joc

A tavalyi teljes héttel szemben idén sajna csak pár napot sikerült eltöltenem a táborban. A kezdeti kisebb bökkenők ellenére azért megvolt a szokásos Guru feeling. A monitorok előtt nem sok időt töltöttem a (elég azt az év többi részében), inkább maradt a pingpongozás és a (nagyon) passzív pihenés.

### Gaben



Munka, munka, mindig csak a munka. Mint most a tábor ideje alatt, így Riccoval nem tudtunk leruccanni a Balatonra, hogy elvegyüljünk a játszó tömegben. De legalább az újság elkészült, így nem olyan nagy veszteség, hogy végül nem tudtunk megjelenni a helyszínen...

### Ricco

Ha én azt tudnám. Természetesen idén nyáron sem jutottam le a táborba, mivel a lapleadás ideje teljesen egybeesett a táboréval. Talán a nem túl távoli jövőben, lesz majd egy olyan hónap amikor, ha nem is egy hétre, de legalább két nap erejéig, ott lehetek a többiekel.

### Grath

Engem állítólag Nightbagoly üldözött el, és bár ez nem igaz, sokkal viccesebb, ha mégis annak vesszük. Tehát: jó volt a tábor, csak azon a csillaghullajtós éjszakán nem kellett volna oda az az éjszakai madár, aki félrészegen, nagyon rájátszva dülöngélt és sértegetett. Szemét Bagoly!

### Chris

A Balatonalmádiban megrendezett borfesztiválnak hála kicsit lebetegedtem a második napra, de ettől függetlenül szuper volt a tábor! Sok jó fej táborozó, rengeteg játék, és persze ott volt a Balaton is. De a kaja botrányos volt.

### Darths

Azon kívül, hogy gyakorlatilag majdnem az életünket áldoztuk NightBagollyal a számítógépek áramellátásáért – 220 Volt nem kellemes, ha átjár -, iszonyat jó hangulatban töltöttük el azt a csonka hetet. Mindenki nagy szívfájdalma, hogy irtó rövid volt...

## Hardver


084 **Lifebook T5010**
086 **Sony Ericcson W902**
088 **Konfigok iskolakezdésre**
091 **MacBook Air teszt**
092 **Hardware bemutatók**
094 **Nvidia 9500GT**


## Rovatok


070 **Gondolatébresztő**
072 **Nosztalguru**
074 **Játékmentőöv**
090 **Mobiljátékok**
096 **Homok a gépezetben**
098 **Hardvermentőöv**
102 **Levelezés**
106 **Külvilág**

írta · Nightbagoly

# YOU ARE EMPTY

fejlesztő > Digital Spray kiadó > IC web > www.youareempty.com

Hol vannak már azok a régi szép idők, amikor hetente jelentek meg a jóravaló Doom-klónok? A játékok nagykönyvének lapjain tucatjával szerepelnek az olyan címek, amelyekre egy végigjátszás után soha nem tekintenénk rá, mégis, az alatt az egy éjszakás kaland alatt egyszerűségükkel és hangulatukkal bárkit elvarázsolnának – afféle „B-játékok", amelyek tökéletesek arra, hogy egy-egy fárasztó nap után kikapcsolják az embert. Olyanok, mint a You are Empty...

A You are Empty címet viselő FPS-hősköltemény a maga nemében igen egyedi. A program helyszíne, a vasfüggönyön túli Szovjetunió lehet, hogy sokaknak a tengerentúlon csak a James Bond-filmekből volt ismerős, itthon azonban jó pár évig átéltük a dolgot, sőt, számtalan örökségét láthatjuk nap mint nap még így, 20 esztendővel a rendszerváltás után is – ezek közül pedig jó pár vissza is köszön majd a játékból. A metrók, a városok, sőt, itt-ott még az épületek is olyan átütő és maró módon juttathatják eszünkbe azokat a „régi szép időket",

hogy néha már-már beleborzongunk majd a dologba. A grafika, főleg a helyszíneken kifejezetten erős, a relatív nagy felbontású textúrák, a jó bevilágítás, és az atmoszferikusan felépített területek képesek feledtetni a kissé esetlen modelleket, és az erős jóindulattal is csak közepesnek nevezhető hangokat.

Miután FPS-ekből is ahány ház, annyi szokás, fontos leszögezni, hogy e havi teljes játékunk a régi, doomos idők felhőtlen akciózását hozza vissza. Az elborult, hovatovább groteszk szörnyetegek közötti önfeledt lövöldözés a rongybabafizikával karöltve a szó szoros értelmében egy hétfő esti akciófilmet juttathat majd a játékos eszébe – szanaszét repkednek a testek, robbannak a telepített objektumok, monitorunk stroboszkóppá válik. Aki párbeszédekre, mély filozófiai boncolgatásokra, és komoly, elgondolkodtató játékmenetre vágyik, ne is telepítse az orosz Digital Spray programját – a You are Empty úgy pörög, hogy a Doom első két része is sírva könyörög a receptért: nincs üresjárat, nincsenek pihenők, unalmas részek – már ha nem tekintjük unalmasnak azt, hogy főhősként tényleg csak annyi a szerepünk, hogy ész nélkül nyomkodjuk a tűzgombot.

A nonlinearitásról is hallottak a fejlesztők – szentül hiszik, hogy egy kis szigetecske Írország partjainál, ezért még véletlenül sem keverték bele eposzukba. Ebben a programban egy – átlagjátékosként nyolc-tíz órás – úton mehetünk végig, amely akárhány visszatöltés után is ugyanazt az arcát mutatja felénk, így nem meglepő módon egynél többször csak akkor szórakoztató, ha valakinek bejön a belőle áradó atmoszféra, mert ha valamit nem mértek szűkmarkúan, akkor az a hangulat, amely az időnként hátborzongató zenének hála szinte végigkísér majd bennünket a programon.

## MIN. GÉPIGÉNY

P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2.5 GB HDD

# DVD-tartalom

**MINDENKIT VÁR A DVD!**

**Hihetetlen meleg, valamint őrült pangás jellemezte az elmúlt négy hetet, amit csak a Space Siege demójának megjelenése és persze a Guru tábor tudott feldobni. Ebben az uborkaszezonban a digitális tartalmak megjelenései is várattak magukra, így jutott hely a legutóbbi lemezünkre fel nem került E3-as anyagoknak is.**

## Romance of the Three Kingdoms XI

A PlayStation 2-n sikereket elért, körökre osztott stratégiai játéksorozat 11. része most elérhető lesz PC-re is, amit a demónak köszönhetően azonnal ki is próbálhattok. Bár PC-sek számára a fenti cím elrettentő lehet, a rengeteg díjat benyakalt sorozat feltétlen megérdemel egy kipróbálást mindenkitől, aki órákon keresztül is bírja a lassú stratégiázást.

## Shareware

**Elf Bowling: Hawaiian Vacation**

A mikulás köztudottan karácsony környékén aktivizálja magát, így a nyári melegben mi mást is csinálhatna népes kompániájával, mint hogy elmennek egy jó hosszú üdülésre egy óceánjáróra. A cél továbbra is az ellenfelünk legyűrése lesz, méghozzá a bowling szabályai szerint. A készítők két könnyítést azonban hozzácsaptak a programhoz. Elsőnek az irányítást írták át, azaz gurítás után is irányíthatjuk a golyónk haladását, másodsorban pedig különféle csaló és segítő opciókat tettek be nekünk.

## ESET Smart Security

Sokadig alkalommal hívjuk fel figyelmeteket DVD-mellékletünkön található teljes verziós ESET Smart Security programra, mely teljes körű védelmet biztosíthat számítógépetek számára. Tűzfal, vírus- és spyware-védelem egyetlen programban. Mint mindig, a teljes verziós változathoz egy sorozatszámra lesz szükségetek, amit bérmentesen igényelhettek a www.eset.hu/pcguru oldalon, ha begépelitek az itt található kódot.

**A havi kód:** 6u2bbd

**Érvényesség:** 2008.08.28. - 2008.10.15.

## Space Siege

**Demó**

A Dungeon Siege és a Supreme Commander szülőatyjának legújabb játéka most a hideg világűrbe repíti a szerepjátékok kedvelőit, méghozzá nem is akárhogy! Chris Taylor legújabb alkotása nagyjából ugyanazokkal az elemekkel operál, mint a Dungeon Siege, de azon kívül, hogy a grafika alaposan fel lett turbózva, jó néhány újdonságot üdvözölhetünk a játékelemek közt is. Az egy gigás demóban az első küldetést próbálhatjátok ki, ami sajnos csak 10-15 perc játékélményt garantál.

## Killing Spree!

**Bring Down the Sky (Mass Effect)**

Letölthetővé vált az első hivatalos kiegészítő a Bioware nagyszerű akció-szerepjátékához, a Mass Effecthez. A csomag Bring Down the Sky névre hallgat, s bemutatkozik benne egy teljesen új faj, a vérengző batáriaiak. Ezen kívül természetesen kapunk egy új területet, és megismerhetünk egy izgalmas történetszálat, melyben egy közelgő aszteroidát kell valahogy eltérítenünk útvonaláról. Shepard parancsnok és a Normandy újabb kalandjai várnak most rátok DVD lemezünkön!

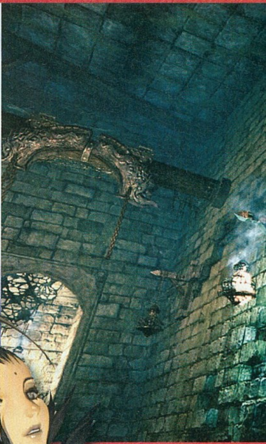
## PC GURU LIVE!

PCG Live rovatunk ebben a hónapban pihen egy kicsit, ugyanis egyszerűen nem volt anyag, ami bekerülhetett volna ide. Úgyhogy ami maradt, azzok a mozielőzetesek, amelyeket a pangástól függetlenül szépen fel is pakoltunk egyenként lemezünkre. Szám szerint hat izgalmas filmről láthattok rövid kedvcsinálót, köztük olyanokról, mint a Terminator 4. része, vagy Guy Ritchie legújabb filmje, a RockaRolla.

**Fejlesztő** > NCsoft Bloodlust **Kiadó** > NCsoft **Megjelenés** > 2009.

# BLADE & SOUL

Gyaníthatóan nem sok férfi karakter fog rohangálni a játékban...



Az NCsoft ugyan a világ legnagyobb, csak MMO-játékokkal foglalkozó kiadója, ám igen sok idő telt el azóta, hogy bemutattak volna egy új programot. Igaz, a Guild Wars 2 bejelentése „csak" másfél éve volt, de magából a játékból azóta sem láttunk egy pixelt sem (és ugyanez a helyzet a 2011-re várt Lineage 3-mal).

Most azonban a koreai kiadó egyszerre három programot is bemutatott, igaz, ebből kettő csak Ázsiában jelenik meg – a MetalBlack: Alternative egy Diablo-szerű kattintóbajnokság lesz, a Steel Dog pedig egy gyerekeknek szóló verseny-MMO. A Blade & Soul azonban előbb-utóbb nálunk is napvilágot lát, és biztosra vesszük, hogy sokan kipróbálják majd, legalább az első, ingyenes hónap erejéig (az árazásról még nem volt szó, az is lehet, hogy havidíj nélküli program lesz).

Ennek egyik legfőbb oka persze Hyung-Tae Kim, a híres koreai illusztrátor, akinek alkotásai millió képregényben, rajzfilmben és játékban (például a PS2-es Magna Cartában) jelentek meg. A mester most sem lett hűtlen stílusához: hatalmas mellű csajok flangálnak mindenfelé szűk és sok szabad felületet hagyó páncélokban pompázva, és mindenféle bizarr szörnyetegekkel csapnak össze. A helyzeten az is sokat segít, hogy mindez az Unreal 3 motornak köszönhetően bődületes minőségben tükröződik a monitorokon...

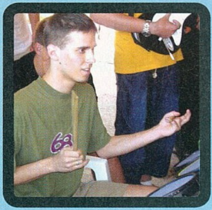
A Blade & Soul négy fajt kínál majd a játékosoknak, fajonként két-két kaszttal és az MMO-hagyományok legtöbbjével. Lesz mil-lió

küldetés, fejleszthető képességek, átalakítható, mágikus drágakövekkel kidíszíthető fegyverek, no és persze partizás és PvP. A harcrendszer minden eddig látott megvalósításnál akciódúsabb lesz, olyannyira, hogy lehetőség lesz például megragadni és elhajítani, vagy éppen föld-

Adjunk hálát az égnek Hyung-Tae Kim fetisizmust súroló ízléséért, neki köszönhető a karakterek feltűnően nem maszkulin kinézete

re szorítani ellenfeleinket, ami főleg a többi játékos elleni harcban okozhat meglepetéseket.

A harc megújítása mellett – tényleg erről van szó, nézzétek csak meg a DVD-n levő videót bizonyítékul! – szintén újdonságként fogható fel a platformelemek megjelenése, ugyanis karakterünk egy képesség megtanulása után futhat falakon, ugrálhat fákon. Hogy mindez a gyakorlatban miként működik, azt valamikor 2009 végén vagy 2010 elején tudhatjuk meg...



## SZIGET vs GURUTÁBOR

A nyár tele van jó dolgokkal, úgymint napsütés, nyaralás, lenge ruhás bomba nők, Metal Gear Solid 4, lángos, no és persze bulik minden mennyiségben. Nyilván ez utóbbinak rengeteg szintje és fokozata képzelhető el, mi most a 2008-as esztendő két vitathatatlanul legnagyobb partiját eresztjük össze egy véresen komoly párbaj erejéig. Akik mindig beírnak, hogy nincs igazunk e rovatban, azok most is vegyék minden szavunkat komolynak, mert igen szórakoztatóak a reklamáló emailjeik!

**A ZENE:** A Neo annyira szarul szólt, hogy az együttes is lejött párszor a színpadról. A Pendulum elmaradt, a Szeparában pocsék zene volt, a Kispált majdnem délre rakták, a Kutya vacsoráját lekéstük, a Jamiroquaitól hányunk, Alanis meg nem a régi...

**A ZENE:** Még nem éltél igazán, ha nem ébredtél arra három órányi keserves alvás után, hogy egy mutáló hangú fiatalember az Enter Sandmant vagy a Timmy and the Lords of the Underworldöt üvölti torkaszakadtából, miközben valaki mellette tehetségtelenül püföli a Rock Band dobokat...

**0 : 1**

**A CSAJOK:** Már csak a nagy számok törvénye alapján is biztos, hogy kétszázezer ember között több lesz a jó nő, mint hetven között. Ráadásul a két rendezvény célközönsége is elég eltérő, el kell ismernünk, a Szigeten hormonálisan sokkal jobb állapotok uralkodtak.

**A CSAJOK:** Félre ne értsétek, nem a jelenlevők külső borításával volt bajunk, inkább a mennyiséggel. Talán mégiscsak az az eredeti terv volt a jobb, mely szerint a Gurutábort valami leánymagazin által szervezett rendezvénnyel közösen kellett volna lezavarni...

**1 : 1**

**A JÁTÉKOK:** Oké, az EA sátor tökéletes hely volt a hozzánk hasonló, a portól-bacarditól megfáradt öregemberek számára, de itt nyilván erősen behatárolt a felkínált játékok köre. Ráadásul a Rock Band is csak egy gitárral ment. Igaz, ott legalább tudtak énekelni

**A JÁTÉKOK:** A Gurutábor ezen a téren is lefőzte a Szigetet, hisz itt volt hálózatba kötött CS és CoD4, volt Soulcalibur 4 és BF Bad Company, volt Rock Band- és PES-bajnokság, és akkor még nem is néztünk rá minden monitorra. Az énektudást meg a hangerő helyettesítette.

**1 : 2**

Ahogy korábbi tudományos felmérésünkből az derült ki, hogy a PGO jobb, mint az internet maradék része, most az bizonyosodott be, hogy a Gurutábor a legjobb nyári program. Persze azért a Szigetet sem fogjuk elhanyagolni...

# TOP 10

**Amerika - 07.21 - 07.27**

**THE SIMS 2**
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Egy régi ismerős ismét a lista éléig kapaszkodott
PC GURU 04.10 **95%**

**ND: PHANTOM OF VENICE**
HER . HER
ND Nancy Drew nyomozólány rövidítése, ez a sorozat nálunk nem létezik
PC GURU - . - **--%**

**WOW BATTLE CHEST**
VIVENDI . BLIZZARD
Hamarosan tovább bővül a kincsesláda, novemberben jön a WoW:WotLK
PC GURU - . - **--%**

**SPORE CREATURE CREATOR**
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Eszelős dolgokat alkottak a spórások a lénykészítővel!
PC GURU - . - **--%**

**WORLD OF WARCRAFT**
VIVENDI . BLIZZARD
Beütött a crach: Chris végleg letette a lantot. Illetve a baltát...
PC GURU 05.03 **96%**

**THE SIMS 2 IKEA HOME STUFF**
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Erről röviden olvashatsz ezen számunk Sims 2-cikkében
PC GURU - . - **--%**

**DIABLO BATTLE CHEST**
VIVENDI . BLIZZARD
Bejelentették a harmadik részt, újra feltámadt a Diablo-mánia
PC GURU - . - **--%**

**CALL OF DUTY 4**
ACTIVISION . INFINITY WARD
Több pálya már nem lesz, de új játékmódokra még számíthatunk
PC GURU 07.12 **95%**

**WOW BURNING CRUSADE**
VIVENDI . BLIZZARD
Hancu végleg elveszett a WoW-ban, már vagy 15 karakterét tápolja
PC GURU 07.03 **97%**

**THE SIMS 2 FREETIME**
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az új kiegészítőről, a Nagyvárosi életről hátrébb olvashatsz tesztet
PC GURU 08.03 **85%**

# THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

***Fejlesztő*** > *Turbine* ***Kiadó*** > *Turbine* ***Megjelenés*** > *2008. második negyedév*

Noha a Gyűrűk ura világában játszódó MMO nincs olyannyira a figyelem középpontjában, mint a World of Warcraft, a fejlesztő-kiadó Turbine cseppet sem panaszkodik. A játék hangulatos világa és a könyvekhez hű prezentációja miatt lelkes és stabil rajongótáboruk van, akik elegendő hasznot termelnek ahhoz, hogy a csapat minden erejével a játék fejlesztésére tudjon koncentrálni.

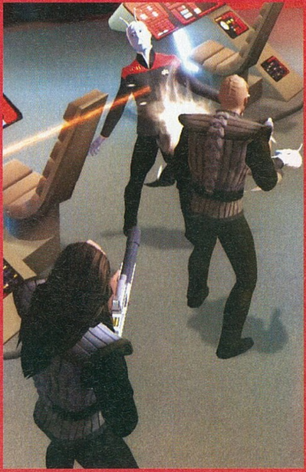
Az első fizetős kiegészítő (14 nagyobb ingyenes bővítés után) az első könyv végéig vezeti a játékosokat, és mint ahogy a cím is mutatja, a Caradhras hegy és Lórien mellett Mória bányája lesz a legfontosabb helyszíne. Itt a karakterek megküzdhetnek Mória félelmetes őrével, és tanúi lehetnek annak, ahogy a föld mélyén felébred a Balrog... Összesen tíz hatalmas szint lesz a bányában, és körülbelül 200 új szörnyeteg várja, hogy belénk mélyeszthesse karmát/kardját/fogát.

Az újítások között mindenképpen megemlítendő még a legendás fegyverek megjelenése, ezen eszközöket ugyanis nem csak rúnákkal és kövekkel fejleszthetjük, de a használattól erősödnek is, majdnem olyan szinte kidolgozva, mint karakterünk. Apropó karakter, a szintlimit 50-ről 60-ra nő, és megjelenik két új kaszt, a varázslatokkal dolgozó Runekeeper, és a fürge, kombókkal küzdő harcos, a Warden. És aki gonoszkodni akar, annak jön a Monster Play felújított verziója, ahol még szórakoztatóbban lehet őrjöngeni valamelyik Szauron-hű bestia bőrébe bújva.

# STAR TREK ONLINE

**Fejlesztő** > Cryptic **Kiadó** > Cryptic **Megjelenés** > 2009. első negyedév

A Star Trek Online útja nem volt bukkanóktól mentes, de a Crypticnél végül menedéket találtak a jogok. A játék mindent tud majd, amit ettől a sci-fi világtól elvárnak a rajongók: lesz hajók közti harc és lesznek bejárható, felderíthető bolygók; sőt, a sorozathoz hasonlóan rengeteg kaland játszódik majd az űrhajónk fedélzetén. Egy emberi vagy klingon hajó parancsnokát fogjuk alakítani, és legénységünk minden tagjára oda kell majd figyelnünk, hisz mindmind bónuszokat vagy újabb lehetőségeket, küldetéseket adnak. Minden beosztottunkat kedvünk szerint alakíthatjuk, még teljesen új fajokat is alkothatunk, ha a meglevő kínálattal nem vagyunk megelégedve. Mivel a játék a Star Trek-univerzum jövőjében játszódik, ismerős karakterekkel nem nagyon fogunk találkozni, de a galaxis több ezer felfedezhető bolygója talán kellő kárpótlást nyújt majd ezért cserébe.



Ha nagyon jártasak lennénk a Star Trek dolgaiban, most egy klingon szóviccet sütnénk el. De nem vagyunk...

# ARMA 2

**Fejlesztő** > Bohemia **Kiadó** > Idea **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

Bár az ArmA 2-t (érdekes, hogy már ez a hivatalos név, nem pedig az Armed Assault 2) a tavalyi Games Conventionön már bejelentették, egyetlen piszszenés nem sok, annyit nem sikerült kihúzni a fejlesztőkből. Nemsokára azonban megtörik a jég, az idei lipcsei kiállításon már ki is próbálhatjuk a realisztikus háborús FPS-t. Addig is itt van az első kép (az Operation Flashpoint „majdígyfogkinézni" renderképei miatt külön hangsúlyozva, hogy ez a játékból származik) a programból, illetve néhány információ. Az eredeti OpFlash alkotói természetesen megint egy végletekig valósághű szimulátort akartak, így modellezik a lepattanó lövedékeket, a tereptárgyakon áthatoló golyókat, a társaink moráliját. A pályákon található gyárakat, bázisokat, repetereket elfoglalva támogatást szerezhetünk magunknak, és még RPG-elemeket is említenek a szűkszavú designerek (reméljük szintlépés és +2-es Kalasnyikov azért nem lesznek...). Természetesen lesz multiplayer is, legalább 50 fő számára, pályaszerkesztővel kiegészítve.

Annyira azért nem kell hangsúlyozni, hogy ez egy ingame kép, itt nekünk is feltűnt...

***Fejlesztő*** > *Koei* ***Kiadó*** > *Koei Japan* ***Megjelenés*** > *2008. harmadik negyedév*

# ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI

Bár a hírek rovat természetéből fakadóan az újdonságokkal foglalkozik, most mégis kivételt kell tennünk, hisz ez a játék 2006 márciusában már megjelent. Persze az Japánban történt, és PS2-n, a szerencsére alaposan kibővített PC-s változat viszont angolul csak szeptemberben lesz elérhető. A játék címe egy közékori kínai regény címe is egyben, így azok is tudhatják, hogy nagyjából mire számíthatnak, akik a sorozat korábbi tíz részét kihagyták: a Han-dinasztia bukása után járunk, amikor gyakorlatilag minden második kínai megpróbálta egyesíteni a birodalmat. Mi is egy ilyen vállalkozót alakítunk, és a 30 hatalmas pálya (sztorimód ezúttal nincs) mindegyikén a célunk a hatalmunk kiterjesztése. Lehet itt lefizetni, legyőzni, szolgasorba taszítani az ellenfeleket, visszaélhetünk gazdasági fölényünkkel, orgyilkost fogadhatunk, szóval bármit megcselekedhetünk, amit csak akarunk. Igaz, mindezt lassú tempóban fogjuk megtenni, mert a játék bizony igazán lassú, menükkel és mikromenedzseléssel bőven megszórt stratégia, ahol a tutorial is vagy három órás, a „rendes" pályák pedig alsó hangon is 10-12 órát vesznek majd el az életünkből. Ha nem bírtad a Civilization által kavart adrenalinhullámokat, ez a te játékod lesz – demó a DVD-n!

# CSAK GYŰJTŐKNEK!

Mostanában szinte minden valamirevaló játékból készül extra kiadás, mely emelt árért cserébe valami különleges csomagolást és plusz tartalmat kínál. Nemrég a Microsoft jelentett be két ilyen csomagot, az egyik a Fable 2-höz készül (ennek fő extrája egy Hobbe-figura, egy így készült DVD, egy Xbox Live Arcade-játék és néhány képeslap), a másik pedig a Gears of War 2-höz. Utóbbi egy művészeti albumot, egy a játékban is szereplő fényképet, illetve egy, a multiplayer küzdelmekben használható aranyozott lancert (a láncfűrészes gépfegyver) kapunk.

**Külön extrának vehetünk hozzá egy "életnagyságú" Lancer replikát is**

**A csomagban lesz egy exkluzív középkori Master Chief-páncélzat is!**

# TOP 10

## Magyarország - 08.04 - 08.10

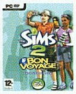
**THE SIMS 2**
EA HUNGARY
Végre van magyar toplistánk is, mely heti bontásban mutatja meg...
PC GURU 04.12 — 95%

**COUNTER-STRIKE: SOURCE**
EA HUNGARY
...a hazánkban legjobban fogyó játékokat.
PC GURU 04.12 — 87%

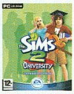
**GTA SAN ANDREAS**
AN-TEC
Az első amúgy a WoW előfizetői kártya volt, de az nem játék...
PC GURU 05.07 — 95%

**THE SIMS CASTAWAY STORIES**
EA HUNGARY
Talán azt hitted, hogy a Sims-őrület csak a külföldiek szokása - de nem.
PC GURU 08.05 — 76%

**THE SIMS 2 PETS**
EA HUNGARY
Példányszámokat sajnos nem adhatunk ki, de az biztos, hogy...
PC GURU 06.12 — 76%

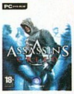


**THE SIMS 2 BON VOYAGE**
EA HUNGARY
...már egyre több játék éri el a bűvös tízezres eladásokat.
PC GURU 07.10 — 78%

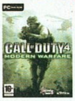


**THE SIMS 2 UNIVERSITY**
EA HUNGARY
És talán nem titok, a Sims-birodalom ennek már sokszorosa...
PC GURU 05.04 — 87%

**THE SIMS 2 SEASONS**
EA HUNGARY
Az ország kész a Sims 3-ra, ezt a listát látva bizton állíthatjuk
PC GURU 07.05 — 89%



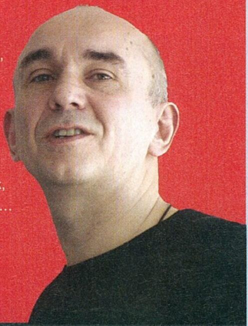
**ASSASSIN'S CREED**
AN-TEC
Bár sokan húzták a szájukat a magyar fórumokon, a játék kelendő
PC GURU 08.05 — 79%



**CALL OF DUTY 4**
AN-TEC
A CoD4 jó szereplését csak helyeselni tudjuk!
PC GURU 07.12 — 95%

>> Érkezik az Overlord 2, amelyben nagyobb változatosság lesz, illetve lebunkózható bébifókák. Nem viccelünk...

# MOLYNEUX-MMO?



Áprilisi Lionhead-túránkon beszámoltunk róla, hogy Peter Molyneux csapata a Fable 2 mellett egy másik játékon is dolgozik, ám akkor – azon a sejtésen túl, hogy sci-fi alkotásról van szó – semmi más részletet nem sikerült megtudnunk. Nemrég azonban Peter Molyneux egy, az Eurogamer által készített interjúban az MMO játékok iránt érzett lelkesedéséről is mesélt, hozzátéve, hogy mondana ő többet is, csak a Microsoft PR-osai ennek nem örülnének.

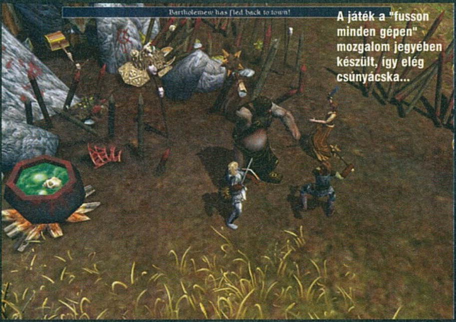
Mikor megkapta a konkrét kérdést, miszerint gondolt-e már rá komolyabban, hogy egy online játékot készítsen, megszokott mosolyával csak annyit válaszolt, hogy igen. Mi nem lepődnénk meg, ha valamikor jövőre, a Fable 2-láz lecsengése után megmutatná a nagyvilágnak, miről is van szó...

**"Csak azért hagytam abba a World of Warcraftot, mert a feleségem már válással fenyegetett"**

***Fejlesztő*** > *Tilted Mill* ***Kiadó*** > *Tilted Mill* ***Megjelenés*** > *2008. negyedik negyedév*

# HINTERLAND

Érdekes koncepciónak tűnik a Hinterland – egyfelől kapunk egy vagdalkozós-tápolós szerepjátékot (random pályák, random küldetések, random kincsek), másfelől viszont egy városépítő szimulátort. Igaz, ez utóbbi téren a Tilted Mill visszavett a szokásos grandiózusságból (Caesar 3, Sim City Societies), és mindössze egy faluról van szó, extrém esetben is csak pár tucat házzal. Ezt a települést kell felvirágoztatnunk, ennek fő módja a környék megtisztítása és a helyiek megvédése lesz. Egy legfeljebb négy fős banda élén kell harcolnunk, és bizony eleinte, amíg nincs pénzünk zsoldosokra, amíg nem települ varázsló vagy pap a városkába, a parasztlegényeket kell magunkkal vinnünk, tüzes kardok helyett konyhakéssel, vagy jobb esetben vasvillával. Meglátjuk mennyire tudják összerakni az akciórészeket, mert ha az sikerül, akkor egy jó kis játékra számíthatunk, valamikor még idén.




A játék a "fusson minden gépen" mozgalom jegyében készült, így elég csúnyácska...

## AZT BESZÉLI *már az egész ipar...*

Az Eidos az ebben a számunkban bemutatott Batman: Arkham Elmegyógyintézet képregény alapján játékot készít, ez már biztos. Az azonban csak pletyka, hogy a filmjogokkal rendelkező EA a Pandemic útján dolgozik a majdani DVD-vel együtt megjelenő **Dark Knight** játékon. De vajon ki lesz Joker szinkronhangja?

**80%**

Mivel az Unreal Tournament 3 nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, az Epic kicsit jegeli a multiplayer-szériát. Egyes hírek szerint azonban nem mennek messzire, és a bajnokságot elhagyva már az **Unreal 3**-on dolgoznak, egy igazi sztorialapú FPS-en. A névtelen forrás szerint a játék igen erős kooperatív elemekkel lesz felvértezve.

**50%**

A Stalker-brigád annyira büszke rá, hogy ezúttal időre, bármiféle késés nélkül szállították le a játékot, hogy máris a következő alkotáson törik a fejüket. Állítólag ahogy a Clear Sky az előzményeket meséli el, a **Stalker 2** valamikor ötven-száz évvel később játszódik, azaz erős sci-fi színezetet kap a játék. Meglátjuk, igaz lesz-e a dolog, mi mindenesetre űrhajókat azért nem várunk.

**20%**

írta · Hancu

A Blizzardot aligha kell bemutatni a Guru olvasóinak, már vagy másfél évtizede a pécés játékvilág meghatározó szereplője a kaliforniai csapat, legendásak a nagyon sokáig készülő, de aztán azonnal örökzöld slágerré váló játékaikról, és óriási, fanatikus rajongótáborukról (Koreában valóságos vallásos tisztelet övezi őket). A fejlesztés alatt álló Lich King – Starcraft 2 – Diablo 3 trióhoz foghatóan erős felhozatala jelenleg a világon senki másnak nincs.

fejlesztő > Blizzard kiadó > Activision Blizzard
web > www.wow-europe.com

# WRATH OF THE LICH KING

# WOW

## TÖMEGJELENETEK

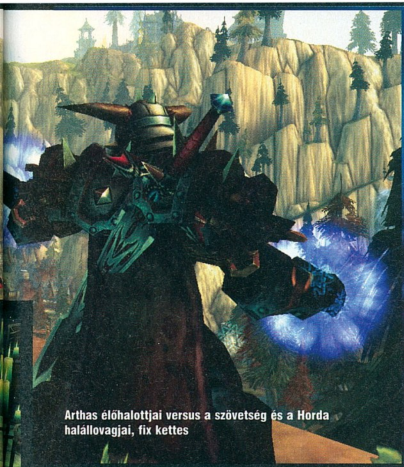
A BC-ben a kezdőterületen tapasztalt óriási nyüzsgés elkerülése érdekében két kezdőzóna lesz, melyek hatalmasak, így jóval nagyobb terület szívja fel a játékosok tömegét.

## CSAK TÁPOSOKNAK!

Az erősebb karakterek (Illidan, és Kil'Jaeden sokszoros legyőzői) azonnal kezdhetnek egy-egy területtel beljebb is, hogy kihagyják a minden bizonnyal így is népes kezdőzónákat.

## BÉTABELÉPŐ

A Blizzcon és WWI belépők mellé járt kód, a híresebb klánok, nagyobb rajongói oldalak, és persze a sajtó is kapott kulcsokat; és volt egy össznépi lottó is, amiben véletlenszerűen sorsoltak ki kulcsokat.


Arthas élőhalottjai versus a szövetség és a Horda halállovagjai, fix kettes

# FAGYOS fogadtatás

Now, we are one – most már egyek vagyunk. Ez volt a Warcraft 3 kiegészítője, a Frozen Throne utolsó mozijának utolsó mondata, ami után az összes Warcraft-játékos a falat kaparta, és azonnal vissza akart menni Northrend fagyos földjére, hogy szembenézzen a Lich Kinggel, az irtózatos hatalmú élőholt királlyal, aki ezekben az utolsó képsorokban született újjá, az egykori ork sámán, Ner'zhul, és Arthas herceg lelkének egyesülésével. Több mint öt évvel a Frozen Throne megjelenése után a WoW második kiegészítőjében nyílik erre lehetőségünk: a Horda és a Szövetség hősei, miután a Burning Legion démonainak ellátták a baját, újabb hadjáratra készülnek. A cél észak, Northrend kontinense, az ellenfél a Lich King végeláthatatlan élőholt serege, ami egész Azerothot a pusztulással fenyegeti. A háború ára pedig a WoW-játékosok összes szabadideje, a megjelenés utáni nagyjából egy-másfél évben.

A Blizzard sosem volt híres arról, hogy piff-puff összecsapná a játékainak kiegészítőit: a maga idején a Starcraft Brood War, a Warcraft 3 Frozen Throne, vagy akár a Diablo 2 Lord of Destruction is valósággal külön játéknak számított, annyira a feje tetejére állított mindent, amit az alapjátékban megszoktunk. Valami hasonlóra készül a Lich King is, amit eredetileg egy évvel a Burning Crusade után akartak kiadni, de úgy néz ki, ebből majdnem kettő lesz a végén. Northrend kontinense plusz tíz szintnyi fejlődést biztosít (és persze ezzel tíz talentpontot is, és új képességeket, meg a régiekből új, erősebb változatokat), és garantált, hogy az élet a nyolcvanadik szint elérése után már sosem lesz ugyanolyan, mint eddig volt.

A WoW már van annyira kiforrott játék, hogy ne kelljenek nagyívű, látványos változtatások a gépezetben ahhoz, hogy kellően felfrissüljön, újra felfedeznivalóvá váljon a rendszer. Így hát elsőre apróknak tűnő változtatásokkal oldják meg, hogy kidobhassuk az elmúlt másfél évben halálra optimalizált, kilométeres számításokkal és hosszas tesztekkel finomított taktikáinkat, rotációinkat. A dilemma az, hogy ha csak megváltoztatnak pár számot és képletet, az erre szakosodott kutászok előbb-utóbb úgyis visszafejtik az algoritmusokat, és kiszámolják, melyik az a kasztonként egy-két képesség, amit a lehető legoptimálisabb használni. Ezért hát teljes paradigmaváltás történik a színfalak mögött: a játék reaktív lesz, vagyis folyton történik valami, amire reagálnunk kell, hogy tartsuk magunkat az optimális stratégiához. Ha beüt a kritikus sebzés az X varázslaton, bónuszt kapunk az Y-ra, ezért átváltunk arra, közben egy harmadikat folyamatosan fenn kell tartanunk, mert azzal más kasztokat segítünk, és így tovább. A másik irány, amerre elindul a játék, hogy amit eddig ész nélkül kellett nyomni (például a manavisszatöltő ital a gyógyítóknak, vagy a védelmet erősítő a tankoknak), abból stratégiai döntést faragnak – hoppá, harconként mostantól csak egy italt használhatunk, és így tovább. Még szorosabb lesz az egyes kasztok egymást támogató jellege: minden kasztnak két-három, vagy akár több olyan képessége is van, amivel a társait erősíti. Erősödik a csapatjáték, a saját sebzésünk (gyógyításunk, akármink) egy része feláldozható azért, hogy a többieket tápoljuk.

**Tímillió játékos várja - és a tapasztaltak alapján mindannyian elégedettek lesznek!**

Az új képességek között mindenki legnagyobb örömére feltűnnek olyan, régóta várt kunsztok, amik lehet hogy csak optikai tuningnak lesznek jók, mégis már most előre lelkesedik értük mindenki: a boszorkánymesterek démonformát ölthetnek, a harcosok két kétkezes fegyvert forgathatnak egyszerre, a mágusok élő bombává válva robbanthatják fel és szórhatják a levegőbe a környékükön levő ellenfeleket.

## BÉTÁÉRT ARANYAT

A bétakulcs drága kincs: az Ebayen egy béta kódot 4-500 dollárért is el lehetett adni a béta indulásakor, jelenleg olyan 100-150 eurót vagy 150-200 dollárt lehet kaszálni érte.

## GRAFIKA

Bár a motor nem változik, a fantasztikus design és két grafikai újítás (remek tűzeffekt és valós árnyékolás) következtében a WoW szebb, mint valaha!

## KÉPEK

A cikkben látható képek egy részéért köszönet illeti a Worldofraids.com oldalt, és az SK-Gaming klánt, a világ jelenlegi legerősebb guildjét.

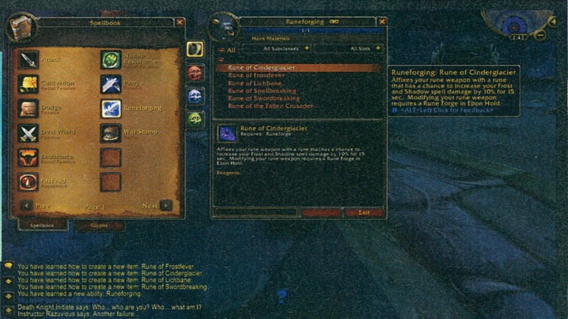
# RÚNÁK mesterei

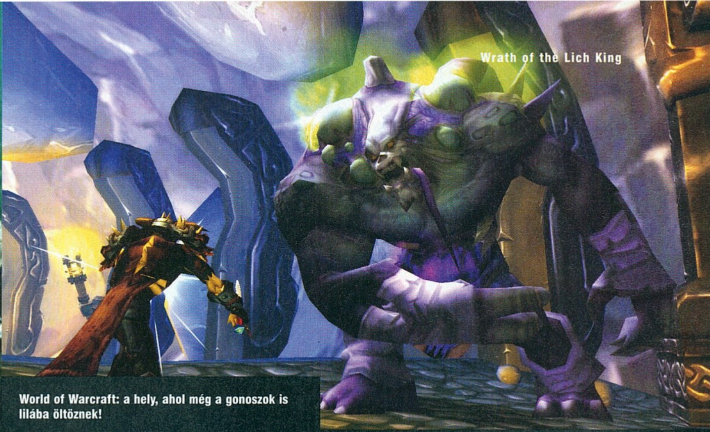
A hogy a Burning Crusade behozta az ékszerészetet új szakmaként, a Lich Kinggel is jár egy új mesterség, az inscription – jó magyar fordítás nemigen van rá, legyen mondjuk rúnaírás. A rúnamesterek a saját, vagy más játékosok varázslatait, képességeit tudják megváltoztatni, megerősítve, vagy új hatásokkal felruházva őket – ezzel tovább növelve a karakterek specializálódásának amúgy sem éppen szűkös lehetőségeit. Például egy szimpla támadó varázslatot megturbózhatunk úgy, hogy megnöveljük a sebzését, a hatótávját, ahonnan ellőhetjük, vagy megbűvölhetjük úgy, hogy az áldozatát a sebzés mellett kicsit hátralöki, beleszakítva abba az akcióba, amit éppen csinált. Vagy lecsökkenthetjük a manaköltségét, vagy a visszatöltődési idejét. A lehetőségek szinte végtelenek, és mindegyik más-más helyzetben jó igazán, vagyis alapos fejtörést fog okozni, hogy mire is fordítsuk a rúnáinkat; ugyanis összesen hat lehet csak aktív egyszerre. Az is szétosztva két nagy, kicsi és kozmetikai jellegű rúnára: az első csoportnak van igazán jelentős ereje, az utolsó meg csak poén, grafikai effekt, például megváltoztatja a tűzgolyónk színét, vagy a druida medveformája nem a megszokott grizzly, hanem jegesmedve lesz. És hogy kicsit még tovább bonyolítsuk a dolgokat a rúnamesterek tudnak még időleges tulajdonságnövelő varázstekercseket, és a páncélunk, fegyvereink erejét átmenetileg megnövelő rúnákat is készíteni. Az inscriptiont tökéletesen kiegészítő második szakma a herbalizmus, vagyis virággyűjtés lesz, a rúnák ugyanis különböző növényeket igényelnek leggyakrabban alapanyagként.

Ha már a mesterségeknél tartunk, ezek egyre nagyobb szerepet kapnak a játékban, minden szakmában megjelennek olyan tárgyak vagy passzív effektek (a bányászoknak például az életerőpontja nő, a nyúzóknak a kritikus sebzés esélye), amik csak az adott karakterre hatnak, vagy csak saját magának készítheti el az adott szakma mestere.

Az inscriptionnel kapcsolatban a legnagyobb kérdés egyelőre az, hogy mi lesz azokkal a játékosokkal, akik gyakran váltogatnak a különféle talentvariációk között (például PvE-re és PvP-re specializált, vagy hibrid kasztoknál gyógyításra vagy sebzésre kitalált változatok között) – ha ilyenkor mindig új rúnákra is szükség lesz, az inscription alighanem a legjobb pénzkereseti lehetőség lesz a játékban az állandó kereslet miatt.

**Jobbra látható a rúnaírás a gyakorlatban: készül a fegyvereket faggyal felruházó irat**





World of Warcraft: a hely, ahol még a gonoszok is lilába öltöznek!

# HALÁLLOVAG

A Lich King legnagyobb hangon beharangozott újítása az első hősi kaszt, a death knight, magyarul halállovag (kevésbé magyarul, de a WoW-szlengbe jobban illeszkedően csak DK). A hősi kasztokkal már nagyon régóta küzdenek a blizzardos fiúk-lányok, eredetileg az volt a terv, hogy minden kaszthoz tartozzon két, vagy akár több hősi kaszt, amit valami extrém nehéz küldetés után kap meg az ember, és amivel a karakterét valamilyen irányba tovább specializálhatja. Ezt az ötletet jó sok munka után kidobták a kukába, mert a kasztok számának minimum megtriplázásával járt volna, amit már totális képtelenség lett volna kiegyensúlyozni. A DK így attól lett hősi kaszt, hogy első szint helyett 55-ön kezd (az egyetlen kritérium, hogy legyen egy legalább 55-ös szintű karakterünk már a játékban), és egészen új játékmechanizmusokat kell megtanulnunk az irányításához – viszont nem jelenti azt, hogy erősebb lenne, mint a többi kaszt. És rögtön azt is meg kell jegyeznünk, hogy sajnos minden faj számára elérhető a DK, annak ellenére, hogy egy gnóm például rémisztően hülyén néz ki halállovagként.

A halállovagok a Lich King szolgái, az ő seregének katonái – hogy mi miért küzdünk mégis ellene, az az első néhány, tanuló szint alatt derül ki (ami egyébként az egész WoW egyik legélvezetesebb és legizgalmasabb négy-öt órája, semmiképpen nem érdemes kihagyni). Miután gyorstalpaló módon megismerkedtünk a kaszttal (ami a világ többi részétől elzárt területen történik, nem tudnak bejönni az unatkozó magasszintűek mókából kezdő DK-kal öldösni), részt veszünk egy óriási, több ezer fős csatában, ahol az élőholt sereg az Argent Crusade lovagrend főhadiszállását ostromolja, megcsodálhatjuk Arthas párbaját a lovagok vezetőjével, Tirion Fordinggal, aki a legendás varázskard, az Ashbringer segítségével megfutamítja Arthast, és felszabadítja a DK-sereget a Lich King uralma alól. Így leszünk „sárkány ellen sárkányfű" alapon a Horda/Szövetség újdonsült tagja.

A DK közelharci kaszt, némi mágikus erővel, amely leginkább fagyasztásokból, az ellenfelek ragályokkal való gyengítéséből, és élőholt segítők idézéséből áll. A minél nagyobb sebzésre vagy a minél nagyobb védelemre gyúrhatunk rá, hogy a raidek értékes tagjai legyünk. Speciális a DK fegyvere is, a rúnakard, amit más nem is használhat, és a halállovag különleges (a fegyverre tehető enchantoknál jóval nagyobb erejű) bűbájokkal turbózhatja fel. A halállovag nem manából fizeti a speciális képességei használatát; egy teljesen új rendszer, a rúnáké mutatkozik be számára. A kardunkra hat rúna van vésve, kettő-kettő-kettő fagy, szentségtelen, illetve vér (frost, unholy, blood) típusú. Később majd át tudunk változtatni ezekből egy negyedik, halál (death) típusú rúnává is egyet vagy többet, ez jolly joker, azaz bármelyik típusként felhasználhatjuk. A varázslataink meghatározott típusú és számú rúnát oltanak ki, amik aztán szép lassan maguktól újratöltődnek. Plusz van még egy kijelzőnk, ez a runic power, amit a normál támadásaink töltenek fel, a varázslatok pedig fogyasztják. Olvasva talán kuszának tűnhet, de a gyakorlatban eléggé kézreálló a rendszer, és hihetetlenül rugalmas, nagyon sokféle játékstílust képes kiszolgálni.

A béta jelenlegi állapotában a DK-t még baltával faragják, minden héten óriási változásokat kapnak a képességei, de az már látszik, hogy nagyon élvezetes lesz vele játszani, és a tízmillió WoW-játékosból nagyjából tízmillió fogja kipróbálni.

Elnézést kérünk minden tisztaszívű hordástól, amiert felhasználtuk ezt a képet!

# IRÁNY észak!

## ICECROWN

hatalmas gleccser Northrend északi csücskében, amit legutóbb az emlékezetes Frozen Throne moziban láthattunk. Középpontja az Icecrown Citadel, aminek csúcsán maga a Lich King üldögél és szövögeti őrült terveit. 80. szint alatt nem túl esélyes erre járnunk, de ha alaposan kigyúrtuk magunkat, átvágunk majd a birodalom sokezer élőholttal benépesített szívén, és szembenézünk a kiegészítő címszereplőjével.

## WINTERGRASP

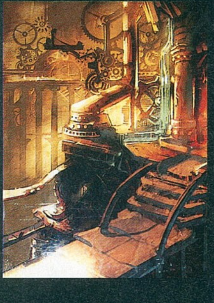
A legkisebb, mégis talán legizgalmasabb zóna Northrenden. Egy befagyott tó jegén szabadul el a PvP, minden itteni küldetés az ellenséges frakció, és nem szörnyek levadászásáról szól. PvE szerveren játszók sincsenek biztonságban: szabad a pálya, bárki bárkit megtámadhat. Minden épület lerombolható, csak ebben a zónában használható ostromfegyvereket és járműveket kapunk, hogy a stratégiai pontok elfoglalásával, illetve megvédésével uraljuk a zónát. Aki itt az úr, az egész Northrendre ható bónuszokat kap!

## SHOLAZAR BASIN

Trópusi dzsungel a fagyos tundra közepén, gejzírekkel, és buja növényzettel. Az egyetlen hely Northrenden, ahová Arthas szolgái nem tudják betenni a lábukat, hála a titánok ősi védőmágiájának. Farkasemberek és murloc-ok (a "mindenki kedvence" mocsári lény) háborújába keveredhetünk itt, ősi titán titkok nyomára bukkanhatunk, és találkozhatunk régi jó ismerősünkkel, a nagy vadász Hemet Nesingwaryval.

## BOREAN TUNDRA

Northrend nyugati felén található félsziget, az egyik kezdőzóna. Jégtrollok, nagák, kék sárkányok és a tuskarr nevű, rozmárszerű humanoid lények hazája. Itt található Coldarra szigete, rajta Malygos, a mágiahasználóknak hadat üzenő kék őssárkány erődje. 70-72. szint között fejlődgethetünk itt, és a Nexus nevű instance miatt vissza fogunk járni bőven 80. szinten is.

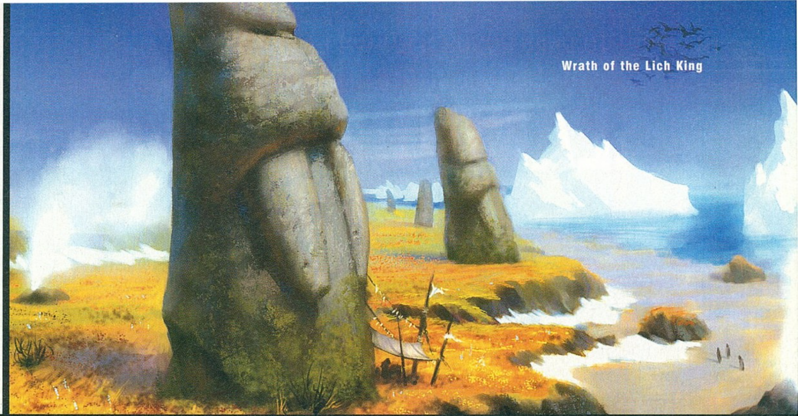


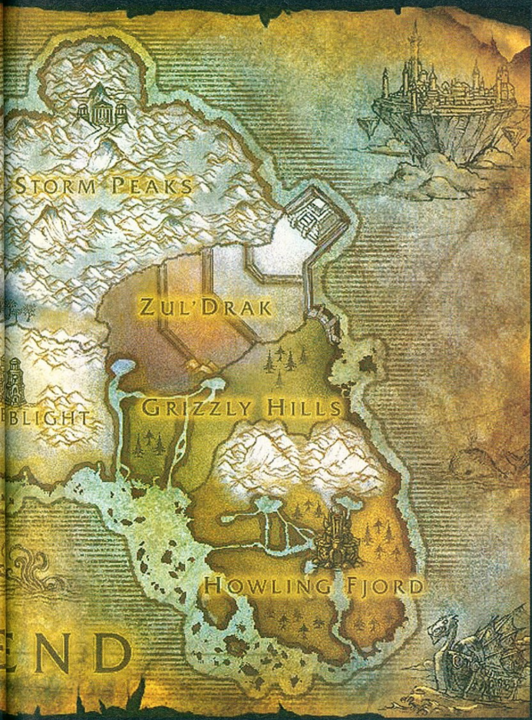
## DRAGONBLIGHT

Northrend kellős közepe, itt találkoznak majd a Howling Fjord, illetve Borean Tundra felől érkező karakterek. Látnivaló lesz bőven: itt van a legendás sárkánytemető, ahová Azeroth sárkányai meghalni járnak, ha érzik, hogy elérkezett az idejük; itt lebeg Dalaran mágusvárosa, ami számunkra Northrend fővárosa lesz, és szintén az itteni légtér az otthona a Lich King előretolt helyőrségének, Naxxramas repülő nekropoliszának. És itt van a Wyrmrest Temple, az öt sárkánynemzetség közös szentélye, ahol a nagyhatalmú lények tanácskozni járnak össze. Ja, és erre található a taunka (a taurenek északi rokonai, a tuskarr mellett a másik új, nem játszható faj) nép fővárosa, és Azjol-Nerub földalatti birodalmának bejárata is, ahol a bogárszerű nerubianok laknak.

## STORM PEAKS

A viharóriások hazája, itt találjuk az ősi titánváros, Ulduar romjait is. Rejtélyes hely, a bétában jelenleg nem is elérhető, a tervek szerint csak 77. szint felett, és repülő hátas birtokában léphetünk be ide. A zord körülmények miatt vadállatok sem nagyon élnek meg itt: az ősi időkből ittmaradt gólemek kóborolnak az égbetörő csúcsok között az óriások mellett. A térkép alapján a WoW történetének eddigi legnagyobb zónája, mi már nagyon kíváncsiak vagyunk rá.






## ZUL'DRAK

A jégtrollok egykor hatalmas civilizációjának maradványait találjuk itt: nagyjából úgy képzeljük el, mintha Grönlandra repítenénk az ősi inka romokat. A trollok kétségbeesetten küzdenek a Lich King seregei ellen, de miután az isteneik elhagyták őket, teljes anarchiába, félig állati létbe süllyedtek, és őrületükben megtámadnak mindenkit, aki a területükre merészkedik.

## GRIZZLY HILLS

Az élőholtak és az azerothi inváziós sereg harcának frontvonala, amibe belekeverednek a helyi őslakos furbolgok (medveszerű, értelmes lények), és a Thor Modan erődjét lakó törpék is. Ősi erdőség borította, gyönyörű hely, ahol simán elfejlődgethetünk 72-74. szint között, de ha jó a felszerelésünk, kezdhetjük itt a kalandozást akár a partraszállásunk után rögtön is.

## HOWLING FJORD

Northrend délkeleti bejárata, ide érkezik az azerothi sereg fele. Hatalmas zóna, már a bétában kb. 150 küldetést és legalább négy-öt kisebb várost számoltunk meg itt. Az őslakók a vyrkul törzsek, vikingszerű, tagbaszakadt barbárok, akikkel alaposan meg fog gyűlni a bajunk. A két kezdőzóna közül ez inkább a Szövetség felügyelete alatt áll, míg a Borean Tundra a Hordáé.

# KALANDOK és sárkányok

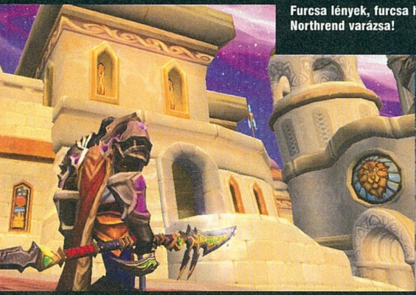
A WoW igazi végjátéka, a játék csúcsa mindig is a raidelés volt, vagyis azok a 25 (régebben 40) fős harcok, ahol a csapat együtt, összedolgozva küzdött meg a gép által irányított ellenfelekkel. Sok vád érte a fejlesztőket, hogy a játéknak ezt a részét csak az elitnek készíti, és a „kocajátékosokat", akik csak néha benéznek egy-két órára, teljesen kizárja belőle – és lehet hogy ebben volt is valami, mert érezhető, hogy folyamatosan egyre szélesebb tömegeknek teszik lehetővé, hogy belekóstoljanak a játéknak ebbe a részébe is. A Lich King egyik nagy újdonsága is ebbe az irányba mutat: minden 25-fős instance elérhető lesz 10-fős verzióban is. (Persze a tízfős verziók könnyebbek lesznek, és a teljesítésükért járó jutalom is kisebb.)

Veterán játékosok számára nagyszerű hír Naxxramas visszatérése. A lebegő erőd, ahonnan Kel'thuzad, az élőholt mágus vezényelte a Lich King invázióját Azeroth ellen, sokak szerint a valaha volt leghangulatosabb és legjobb raid instance volt a játék történetében. Mivel Azeroth hősei most hazai pályán intéznek támadást a Lich King ellen, ő hazahívja Naxxramas repülő nekropoliszát, és a régi kedvenc újrahangolt verziója lesz az első, belépő szintű raid helyszíne. Jó sokáig elleszünk vele, hiszen nem kevesebb mint 15 főellenséggel kell megküzdenünk benne: az élőholtak, a halállovagok, a járványok és a pókok szárnyát végigjárva nézhetünk szembe Sapphironnal, a jégsárkánnyal, majd mesterével, Kel'thuzaddal.

A kiegészítő főellensége természetesen maga a Lich King lesz, de hogy vele hogyan és mikor fogunk megküzdeni, az egyelőre rejtély, ahogyan az is, hogy vajon megöljük-e, vagy csak valahogyan felszabadítjuk Arthas lelkét. Mindenesetre addig sem fogunk unatkozni, míg idáig eljutunk, hisz rengeteg 5, 10- és 25 fős kalandon kell átvágnunk magunkat, hogy kellőképpen megerősödjünk a végső összecsapásra. Az összeset most persze nem tudjuk bemutatni, de néhány érdekesebbet igen.

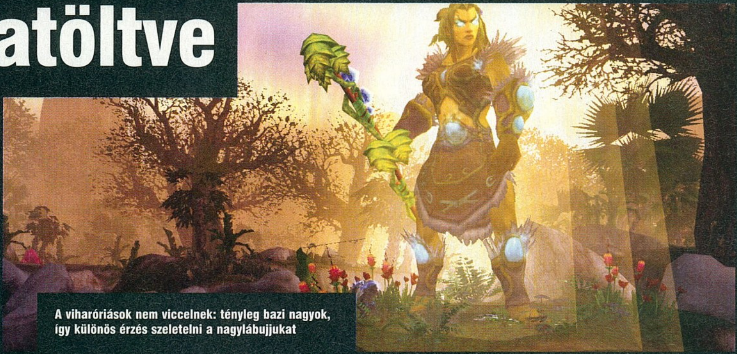
A BC-ben bemutatkozott időutazós küldetések sorát gyarapíthatja majd a Culling of Stratholme, ahol a Warcraft 3 idejébe kerülünk vissza, és a játék egyik legendás pályáját játszhatjuk újra, az RTS-keretek után most a WoW szabályai szerint. Biztos emlékeztek még a történetre: Arthas, aki akkor még az Ezüst Kéz lovagrendjének tagja és Lordareon birodalmának trónörököse, rájön, hogy Stratholme városának egész népessége megfertőződött az élőholt ragállyal, és egymaga öli meg az utolsó lélekig az összes embert a városban, mielőtt még zombiseregként támadnának az országára. Itt indult el Arthas az őrület útján, és ezt a szörnyű mészárlást kell vele vállvetve megismételnünk, majd végül az egész terv mögött álló démont, Mal'Ganist is legyőznünk.

Régi ismerős terület lesz még Azjol-Nerub földalatti birodalma, ahol a Frozen Throne-ban járhattunk a fagyos trónt kereső Arthasszal. Szembenézhetünk a herceg egykori segítőjével, a pókszörnyek királyával, Anub'Arakkal – némi csalódás, hogy őt egy sima 5-fős kaland végére tették be főellenségnek, pedig megérdemelt volna nagyobb felhajtást is. Izgalmas helynek ígérkezik még Ulduar, a titánok városa, ahol a világ teremtésének titkait ismerhetjük meg, és Malygos, a kék óssárkány barlangja, ami a Lich King elleni hadjárat mellett a kiegészítő másik nagy sztorivonalának csúcspontja lesz. Amikor a titánok megalkották Azeroth-ot, és továbbálltak más világok felé vándorolni, a hatalmuk egy részét az öt óssárkányra bízták. A Warcraft-regényekből kiderül, hogy ez nem jött össze teljesen: a fekete sárkány, Neltharion gonosszá vált és a többiek ellen fordult. Malygosnak, a mágia őrzőjének szinte a teljes nemzetségét kiirtotta, a kék sárkány pedig a fájdalomtól félőrülten a világ varázshasználóit tette felelőssé a helyzetért, és háborút hirdetett ellenük. A Lich King elleni hadjárattal párhuzamosan így a világ legnagyobb mágusiskolája, a Kirin Tor is Northrendre utazik (szó szerint: Dalarant, a varázslók városát hipp-hopp odateleportálják), és a végső összecsapásra készül a létüket fenyegető óssárkány ellen...



Furcsa lények, furcsa helyek és táp táp hátán - ez Northrend varázsa!

# PVP újratöltve



A viharóriások nem viccelnek: tényleg bazi nagyok, így különös érzés szeletelni a nagylábujjukat

A PvP, vagyis a játékos-játékos elleni harc nagyon sokáig a WoW egyik gyenge pontja volt. Megjelenéskor nem is volt semmilyen szervezett PvP a játékban: ha az ember összefutott az ellenséges oldalról egy karakterrel, és megtámadta, tulajdonképpen nem történt semmi, aki életben maradt a harc végén, örült magának, aki meghalt, bosszankodott. Aztán lassan bekerültek a játékba a csataterek, ahol nagyobb csapatok küzdhettek egymás ellen, aztán az arénák, ahol 2, 3, vagy 5 fős csoportok harcolnak, ranglistákkal, és a szezon végén komoly jutalmakkal. A Lich King továbbviszi mindkét vonalat, és behoz egy harmadikat is, az „open world PvP-t", vagyis a spontán, steril körülményekre, létszámbeli egyensúlyra, fair playre fittyet hányó, igazi nyíltszíni ereszdelahajam-háborút.

A kasztokat érő változásoknál, képességek új verzióinál feltűnő, hogy PvP-ben próbálják a véletlen szerepét egyre inkább visszaszorítani a fejlesztők, egyre-másra száműzik a százalékos eséllyel bekövetkező effekteket, ahol inkább a véletlen dönt élet és halál között, mint a saját és az ellenfél kasztjának ismerete, a gyors gondolkodás meg a reflexek. Ha például eddig egy hatás adott 40% esélyt arra, hogy az emberen megtörik egy negatív varázslat, az mostantól úgy fog működni, hogy egyszerűen 40%-kal kevesebb ideig lesz rajtunk. Ez az alapelv, és ennek mentén alakítják át az egész PvP-t, ami sokkal tisztább és korrektebb meccsekhez vezet majd.

Nagyon rossz ötlet volt izzó testtel bevágtatni ebbe a jégkastélyba...

Új elem PvP-ben a rombolható épületek és az ostromgépek megjelenése. Goblin lépegetők, hatalmas harci gépek, bombákat szóró repülő szerkezetek, katapultok, faltörő kosok és hasonlók várnak arra, hogy a játékosok birtokba vegyék őket, és átrendezzék a terepet. Sőt, lesznek többszemélyes járművek is, ahol egy karakter vezet, egy másik a fedélzeti fegyvert kezeli, a többiek meg csak a járgány adta plusz védelem és sebesség előnyeit élvezik. Ha a Battlefieldben jól sült el a dolog, itt miért ne sülne el jól?

Az új battleground a Sands of Ulduran névre hallgat, két 15 fős csapat küzd majd egymás ellen egy partraszállós-inváziós pályán. Ez lesz az első battleground, ami asszimetrikus: lesz egy támadó és egy védő csapat. Előbbiek egy kis öbölben kezdenek, és három védvonalon kell keresztülvágni magukat, majd egy dombtetőn álló erődöt elfoglalni adott időn belül – utóbbiaknak meg nyilván ezt kell megakadályozni. Az épületek és falak lerombolhatók, a támadók ostromgépeket kapnak ehhez, a védők pedig stratégiai pontok tartásával gondoskodhatnak arról, hogy a védművek sérüléseit megjavítsák. Két új arénát kapunk, ahol az újdonság a dinamikusan változó terep: tüskék, fel-le mozgó oszlopok, egy hol átjárható, hol vízzel elárasztott cső, és hasonlók gondoskodnak arról, hogy az eddigieknél még több dologra kelljen odafigyelni.

Végül a legnagyobb villantás (legalábbis annak szánják; a Burning Crusade-be hasonló funkcióval bekerült Halaa városa ugye a Blizzardtól szokatlan csúnya kudarc volt) Lake Wintergrasp, a PvP zóna, ahol éjjel-nappal megy a harc a két frakció tagjai között. Az egész zóna a PvP-nek van szentelve, nincsen békés gyűjtögetés, csendes fejlődést biztosító küldetések; vannak ellenben szabadon használható földi és légi harci járgányok, minden épület (még a hidak is!) lerombolható (persze idővel újraépülnek), és a zóna közepén egy vár, aminek az elfoglalásáért küzd mindenki, és aminek a birtoklása egész Northrendre kiható tápokat biztosít a Horda vagy a Szövetség tagjainak!

## ÉS VÉGEZETÜL...

Jöhet Age of Conan jobbról, Warhammer Online balról, a Wrath of the Lich King bétája láttán a tízmilliós játékostábor ugyanúgy lelkesedik, mint három és fél éve, amikor először betették, betettük a lábunkat Azeroth földjére. Bár hivatalos megjelenési dátum nincs, a Burning Crusade bétatesztjének hosszából ítélve mi nagyjából novemberre tippeljük a premiert. Addig is, még egy kicsit tart a nyár, tessék kiélvezni az utolsó lazább, WoW nélküli heteket-hónapokat, mert ha egyszer megnyílik az út Northrendre, kő kövön nem marad, az tuti.

## GRAND THEFT AUTO 4 Rockstar – Rockstar North – 2008

Régóta mondjuk, és most már a Rockstar is egyetért velünk: a GTA 4 novemberben (egész pontosan 21-én) érkezik végre PC-re is. Ez persze nem feltétlenül meglepő, egyrészt a korábbi részek ugyanilyen késleltetése miatt, másrészt pedig nekünk bizalmasan már egy éve megsúgták, hogy „októberben vagy novemberben tuti érkezik" a számítógépes verzió, csak éppen titoktartásra eskettek minket (amit igyekeztünk annyira nem betartani, amennyire csak mertük...). A GTA 4 konzolon közelít a kilenc milliós eladáshoz, vagyis minden előrejelzést túlszárnyalt – és százezrek játszanak a multiplayer lehetőségekkel. Ezek, vagyis a többjátékos-módok terén a PC-s változat egyelőre nem ismert módon még fejlődni is fog, bár akinek nem elég a 15, már most rendelkezésre álló játékmód, azt nehéz lesz kielégíteni még néhány lehetőséggel. Gépigényéről egyelőre nem esett szó, de megdöbbennénk, ha kriminálisan magas lenne – bár a San Andreashoz képest azért komoly emelkedésre kell számítani.

## RUNES OF MAGIC
**Runewaker – Runewaker – 2008**

Mire ezt olvassátok, már el is indult a bétatesztje a Runes of Magic című, szintén teljesen ingyenes MMO-játéknak. Ez azonban a jobbra látható színes-beszélgetős Asda Storytól eltérően a klasszikus nyugati stílus alapján készült: fantasy világ, hat kaszt, komoly PvP (még szerver-szerver elleni ütközetek is lesznek) és persze tápolás ezerrel. A játék címe a fegyverekbe és páncélokba tehető rúnakövektől származik, melyek sok-sok táp mellett hatalomtól függő mértékű hátrányokkal is járnak.

## ASDA STORY
**OnNet – MaxOn Soft – 2008**

A Mozaik rovatban az a jó, hogy a leginkább rétegjátékokról is meg tudunk emlékezni – és bizony nehéz elképzelni, hogy nálunk az Asda Storynak komoly rajongóbázisa alakuljon ki. Persze kipróbálni bizonyára sokan fogják, hisz egy ingyenesen letölthető (gamescampus.com) és ingyenesen játszható MMO játékról van szó, ám nem a megszokott fantasy hentelésről. Ez koreai módra a szocializálódásra, a beszélgetésre épül, nem véletlen, hogy a játék két fő jellemzője a végtelen karakterszerkesztés, illetve a lélektárs üzemmód (utóbbinál két játékos egy-egy karaktere együtt játszva baromi erős lesz, különkülön viszont gyengébbek az átlagnál).

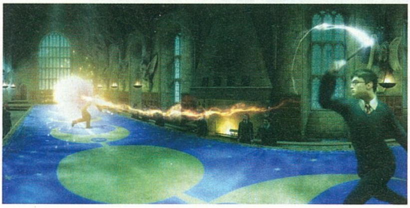
## KING'S BOUNTY: THE LEGEND

**Atari – Elemental – 2008**

Talán nem szép dolog egy játékot kizárólag egy klasszikushoz hasonlítva jellemezni, de ezúttal tényleg nem tehetünk mást: az új King's Bounty lényegében egy új Heroes of Might & Magic-ként fogható fel, csak épp a csatán kívül valós időben játszva. Fantasy hősünkkel – harcos, paplovag vagy mágus – vígan vágtatunk a vidéken, éljük a világjobbító hősök mindennapjait. Elrabolt nőket mentünk meg (házasodni is lehet, ez asszonytól függően bónuszokat ad), kincset keresünk, élőhalottakat és rablóbárókat tanítunk móresre és ha kell, a richtig megjelenő tűzokádó sárkány nyakát is elmetéljük. Eközben fejlődik a karakterünk, fejlődnek varázslataink, idézhető szörnyeink és még a felbérelt/megidézett/szolgaságba kényszerített seregünk tagjai is – szóval aki szereti a statisztikák böngészését és kuncogás fogja el, akárhányszor megnő valamelyik értéke, az a paradicsomban érzi majd magát.

## HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG

**EA – EA Bright Light - 2009**



A múltkori Harry Potter-játék messze a legjobb volt a szériában, így nem véletlen, hogy az alkotók most annak a receptjét fejlesztik tovább. Megint ott van a szabadon bejárható Roxfort, a sztori mellett millió másodlagos küldetés, feladat, gyűjtögetnivaló. Igaz, most már megjelennek a napszakok, talán az időjárás is (legalábbis a nextgen konzolos verzióban), és különféle extra tantárgyakkal bővül a kínálat. Az egyikben varázsitalokat kell a receptnek megfelelően kotyvasztani, a másikban megint lehet kviddicsezni, a harmadikban pedig az eddiginél jóval akciódúsabb varázspárbajokat oktatják. És persze a hormonokat sem hagyják ki, a csajozás is fontos része lesz az eseményeknek…

## LEGENDARY

**Atari – Spark – 2008**

Meg kell vallanunk, szegény Legendary iszonyatos hátránnyal indul nálunk. Ennek oka a tavalyi E3-as, borzasztó szürke és unalmas bemutató volt, mely elvette minden kedvünket az élettől. A játék lényege, hogy a Pandora szelencéjét kinyitó tolvaj megidéz minden gonosz lényt a világba, amit csak a kalendáriumok ismernek: vérfarkasok, griffek, hárpiák, gólemek, minotauruszok tombolnak, és nekünk kell őket lecsapni New Yorkban, Londonban és Machesterben. FPS tehát, csak éppen a szokásosnál nagyobb csatákkal, hisz egyszerre akár tucatnyi szörny és újabb tucatnyi katona is a környéken lehet, akik – ha meglapulunk – egymással is küzdenek.

## THE GODFATHER 2

**EA – EA Redwood Shores – 2009**

Bár nem ez róla az általános vélemény, de a Keresztapa alapján készült 2006-os játék hatalmas siker lett, négymillió példány feletti eladással. Nem véletlen, hogy a fejlesztők azonnal nekiálltak a folytatás elkészítésének. Pontos részletekkel csak következő számunkban szolgálhatunk, de addig is pár információ: a játék az '50-es években játszódik, tehát a de Niro-részekkel nem fogunk találkozni. Most is a Corleone-család egy új tagját fogjuk alakítani, méghozzá Tom Hagen egy pártfogoltját. A GTA-t idéző játékmenet ezernyi dologgal bővül: lesz itt RPG (hat karakterkaszt és 12 jellemvonás kombinációjából rakhatjuk össze csapatunkat), RTS (a Don's view üzemmódban tervezhetjük meg az akciókat), de lesz területfoglalás és szabotázs is. Online egész komoly bandaháborúkat lehet vívni, ráadásul a játék nem csak New Yorkban, de Miamiban és Havannában is zajlik.

Zsoldnak jó lesz írta · Sasa

# MERCENARIES 2

fejlesztő > Pandemic kiadó > Electronic Arts web > www.pandemicstudios.com/mercenaries

**A Pandemic sosem volt egy világhírű fejlesztőcsapat, de míg független fejlesztőként bérmunkában dolgoztak, sikert sikerre halmoztak. A Star Wars Battlefront például nem nyújtott semmi eredetit, de két-három milliót simán eladtak belőle. A Full Spectrum Warrior már igenis eredeti volt (stratégia és akció merész párosítása), és az is sikert aratott – ám mióta megvette őket az EA, már nem ilyen rózsás a helyzet. A Mercenaries ugyan jópofa lesz, a Conquest azonban bukás-szagú – a Batman-feldolgozásukat pedig még nem láttuk.**

A Mercenaries első része 2005 nagy meglepetésjátéka volt – olyannyira, hogy messze ez volt annak az évnek a legnagyobb példányszámban értékesített új alkotása (nem folytatás, nem licenc, nem mellékág, nem remake, hanem valami eredeti). A játék tulajdonképpen a GTA-k hatalmas térképét és teljes szabadságát keverte a Battlefieldek háborús környezetével és millió felhasználható eszközével – nem csoda, hogy a siker is hasonló volt. Éppen ezért kitörő lelkesedéssel vártuk az új rész bejelentését, az első prezentációt, majd a napokban beérkezett bétaváltozatot. Hogy a játék beváltotta-e a hozzá fűzött reményeinket az az alábbiakban kiderül!

sem tudtak felmutatni olyan forradalmi változásokat, melyek miatt helyből hátraszaltót ugrottunk volna, ám ennek ellenére, pont az alapjáték zsenialitása miatt mindenki szerette és milliókat adtak el belőle. Minden bizonnyal ez is közrejátszott abban, hogy a készítők itt is a jól bevált recept birtokában pont csak annyit változtattak, hogy senki se legyen elégedetlen.

**“A játék nem szép és főleg nem újító, viszont kooperatív-módban hatalmas móka játszani!”**

Adott egy hatalmas, teljes egészében bejárható és többé-kevésbé élő világ, jelen esetünkben Venezuela, számtalan egymás ellen küzdő frakció és persze mi, a pénzéhes zsoldosok. Igen, motivációnk nem a világ, vagy legalább hercegnők megmentése, hanem csak és kizárólag a pénz, a pénz és a pénz!

Az első „meglepetés” azonnal a játék legelején ért. A választható karakterek ellenére minden esetben ugyanaz az animáció fogadott, tehát nincs megírva külön mind a három karakter (a lopakodós csaj, a robbantós fekete és az őrült svéd) a története. A készítők ígéretei szerint a későbbiekben valamennyire azért szétválnak a történetfonalak, így minden karakterrel érdemes lesz végigjátszani – az idő rövidsége miatt azonban én csak a csinos hölgykaraktert választva estem neki a játéknak. Az első találkozás az új grafikus motorral picit elkeserített (Xbox 360-on futott a program, érthetetlen módon a korábban látottak alapján a PS3-as észrevehetően szebb; a PC-s pedig rejtegetik...). A látvány

## KÍSÉRT A JÖVŐ

A Pandemic-fejlesztések általában anyagi és kisebb mértékű szakmai sikereket könyvelhettek el maguknak. Apróbb botlásuk, az Army Men RTS után a következő minden bizonnyal a Gyűrűk ura világára épített Conquest lesz. Az eddig látott bemutatók és videók alapján egy agyatlan hack 'n' slash programmal lesz dolgunk, pocsék kivitelben, márpedig ez Középfölde világa azért többet érdemelne!

## LÁNGOKBAN A VILÁG!

A Mercenaries 2 alapjában véve nem sokat változott az előző részhez képest. Persze mindez egyáltalán nem baj, hiszen mondjuk a GTA 3-at követő epizódok (a negyedik részt kivéve)

Ez trükkfelvétel, otthon senki ne álljon neki kipróbálni...

csúnyácska volt, az átvezető mozik animációi már-már borzalmasnak mondhatóak, még szerencse, hogy a szöveges és a képi humor zseniális. Az első fél óra elteltével azon vettem észre magam, hogy félóránként hangosan felnevetek, hogy már nem zavar, sőt néha kifejezetten tetszik a vidék, hogy elvarázsolnak a robbanások, a járműfizika és az eszement, non-stop akció.

Lehet, hogy a kevesebb néha tényleg több? Jelen játék esetében talán igen. Az ember felveszi a küldetést, bepattan egy járműbe és földön, vízen vagy levegőben elérve a célt felégeti maga mögött a világot. Nincsenek sallangok, nincs egy felesleges mondat sem, csak több kiló ólom és napalm, amivel rendet rakhatunk.

A Mercenaries 2 nem akar újítani, nem akarja megváltani a világot, így talán nem is nevezhető remek játéknak – viszont az kétségtelen, hogy szórakoztatni, azt tud!

## ÚJDONSÁGOK

A Mercenaries 2 a Pandemic első újgenerációs konzolra írt játéka, így a látványvilág messze megelőzi az előző részét, ám a grafika meg sem közelíti mondjuk a GTA 4-ét. Egyetlen dolog van, amiben versenyképes lehet a Rockstar alkotásával, az pedig a fizika. A GTA 4 persze e téren is bivalyerős, ám a Pandemices srácoknak sem kell szégyenkezniük. A robbanások detonációja kihat a környezetre: a közelben lévő épületek összeomlanak, a távolabbiak megremegnek, a pálmafák elhajlanak, a gyúlékony folyadékok, gázok láncreakcióba lépnek, egy-egy csőhálózat felrobbantása egy egész bázist tesz földdel egyenlővé. A járművek fizikája nagyszerű, minden egység jól vezethető a motorcsónaktól kezdve a robogón át egészen a vadászgépig. A tankok viselkedése kiváló, egyedül a néha bugosan viselkedő gravitációval akadtak gondok, ugyanis egy-két felrobbanó autó irreálisan nagyot repülve csapódott földbe. Mindettől eltekintve a játékot élvezetes játszani, irányítani. Nagyszerű dolog az ócska bódékat rombadöntve átrongyolni egy venezuelai falun, majd az autóból kivetődve berobbantani a katonai támaszpont tartálykocsiját, ami a katonák közé gurulva porig éget mindent és mindenkit.

Az újdonságok sorába tartozik az utánpótlás kezelése. A különféle járművek és segélycsomagok az előző részhez hasonlóan légi úton érkeznek, a különbség mindössze annyi, hogy például a légicsapást egy minijáték formájában aktiválhatjuk. Elég kiválasztanunk mire van szükségünk, majd eldobnunk a jelzőrakétát, és a várva-várt csomag vagy tank máris ott terem. Persze mindezekhez a játék végéig fokozatosan jutunk csak hozzá, eleinte csak a sima légitámadás érhető el, meg esetleg pár jármű...

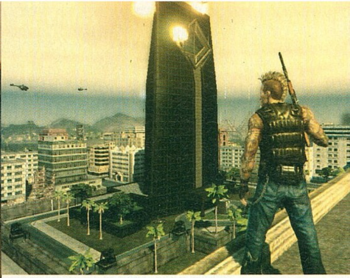
Ugyancsak minijáték (a felvillanó gombok adott időn belüli megnyomása) útján került a

**Army Men RTS (2002)**
Bugyuta is volt, csúnya is, nem is nagyon szerette senki. A játék elkészülte után a Pandemic soha többet nem foglalkozott a műanyagkatonás szériával.

**MERCENARIES (2005)**
Az év legnagyobb példányszámában értékesített új brandje, mely a GTA-sorozat babérjaira tört. A sikerek után egyértelmű, hogy jön az új rész immáron PC-re is!

**FULL SPECTRUM WARRIOR (2004)**
A taktikai alapú akciójátékok úttörője. A játék egyben volt akciójáték és stratégia, amihez roppant egyszerű kezelés társult!

LEGROSSZABB — LEGJOBB



Igen, azt is le lehet rombolni. Igen, baromi nagyot pukkan!

játékba a különféle robosztusabb járművek elfoglalásának művelete. Egy tank vagy helikopter elfogása így sokkal egyszerűbb lett, mint az elpusztításukra irányuló kísérlet.

Jó példa erre az első küldetés, amiben egy drogbáró rezidenciájának megtisztítása a cél. Itt a játék végén beront a főépületbe egy tank, amit öt-hat pontosan elhajított gránát elhajításával sem sikerült a levegőbe repítenem, ellenben felpattanva rá könnyedén elfoglalhattam azt. Fontos megjegyezni, hogy a Mercenaries 2-ben szinte minden szanaszéjjel rombolható, az épületektől kezdve a fúrótornyokon át, egészen a járművekig.

## A HUMOR MINDENEKFELETT

A Mercenaries 2-nek az elképesztő arzenálja ellenére a humor a legnagyobb fegyvere. A szöveges viccek a felirat hiánya miatt nehezebben érthetőek, de a képi humoron még azok is hatalmasakat derülnek majd, akik egyáltalán nem beszélik az angolt.

Tipikus kép a játékból: hősünk nyugodtan áll, valami meg a háttérben ordenáré nagyot robban

Ilyen például az első nagyvárosi küldetés, ahol a gigászi, DEVASTATOR névre keresztelt fenevadat kell ellopnunk. Az őrök és járművek tömeges likvidálása után meg is pillantjuk a hatalmas tankot, amibe valamiért nem tudunk beszállni. Körülnézve azonban felfedezzük a kis rózsaszín robogót, amibe valamiért halálosan beleszeretett a munkaadónk. A robogóval alig hússzal tingli-tangli zene közepette kell végigberregnünk a városon. Az ilyen és ehhez hasonló állatságok nagyon sokat dobnak a hangulaton, így már ezért is érdemes lesz végigjátszani a játékot.

## ÉS AMI ROSSZ

A tesztverzió, mint említettem, Xbox 360-on futott, ám a készítők állítása szerint a PC-s nagyságrendekkel jobban fog kinézni – de amíg nem látom, ezt nem hiszem el . Ugyancsak illúzióromboló a világban élő „ártatlan" szereplők száma, személyisége és viselkedése. Az itt-ott kószáló járókelők szinte semmit sem csinálnak, maximum arra jók, hogy elütve őket pénzlevonásban részesüljünk.

Egy szó, mint száz, aki a GTA 4-ben tapasztalt intelligens, sokszínű, egymással és velünk is interakcióba lépő járókelőkre számít, az hatalmasat fog csalódni. Ugyancsak hagy némi kívánnivalót a mesterséges intelligencia is, ami ugyan a legutóbbi változathoz képest rengeteget javult, ám még így is legfeljebb közepesnek mondható.

Furcsa, hogy hősünk csak rohanni tud, guggolni például egyáltalán nem, sőt fedezékből is csak nagy nehezen tüzelhetünk, ugyanis ha benagyítva célzunk és valami tereptárgy áll az utunkba, akkor a mögé bebújik a karakter... ha akar! A Gears of War után mindez azért kiábrándító és szokatlan, hiszen a taktikus harc így egyedül a kooperatív játékmódban alkalmazható igazán. Hoppá, koop! Igen, lesz az is. Azt gondolom mondanom sem kell, hogy ebben a játékmódban a legélvezetesebb a móka, hiszen a teljes sztorivonal barátunkkal vállvetve is végigjátszható.

## MINDEZEK ELLENÉRE KELL...

Igen, játszani fogok vele sőt, tuti végigjátszom majd (Grath-tel online együtt lövöldözve), mert a leírtak ellenére egy könnyed, szórakoztató darab. Ugyan nem lesz akkora szakmai siker, mint elődje volt, de egyáltalán nem fog szégyent hozni a széria nevére, sőt, már most megkockáztatom, hogy eladásaiban messze megelőzi az első részt. A rajongók és a műfaj szerelmesei, bár egy-két részleten húzzák majd a szájukat, de tuti, hogy élvezettel végigjátszák, és ha tűkön ülve nem is, de várják a harmadik rész eljövetelét.

**PC GURU**

KÉSZÜLTSÉGI FOK 95%

VÁRHATÓ SIKER 80

A Mercenaries első része hatalmas siker volt. Utóbbi is az lesz, de az is biztos, hogy a kritikusok közel sem lesznek majd annyira oda érte. A kooperatív játékmód, az elpusztítható környezet és a humor biztos eladja majd.

SASA

**PRO:** Szuper vezetési modell és nagyszerű kooperatív játékmód. A pusztítás valahogy mindig öröm.

**KONTRA:** Picit csúnya. Lehetne okosabb és jobban kidolgozott is.

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

# CD GALAXIS

**PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK**

## SZEPTEMBERI AJÁNLATUNK!

Sims 2 Double Deluxe* – 9 990,-
Sims 2 Nagyvárosi Élet – 7 490,-
SPORE (szept.5)* – 12 990,-
Race Driver GRID – 7 990,-

Mercenaries 2* – 11 990,-
NFS ProStreet – 7 490,-
The Witcher – 4 990,-
Trackmania Utd. Forever – 4 990,-
Stranglehold – 3 990,-

Hellgate London – 3 990,-
Medal of H. Airborne – 3 990,-
Command & Conq. 3 – 3 990,-
WoW Burning Crusade – 2 990,-
WoW Gamecard – 6 990,-
Call of Duty 2 – 2 990,-

TOCA Race Driver 3 – 1 990,-
Colin McRae 2005 – 1 990,-
Op.Flashpoint Gold – 1 990,-
Hitman Blood Money – 1 990,-
Tomb Raider Anniv. – 1 990,-
Worms 4: Mayhem – 1 990,-

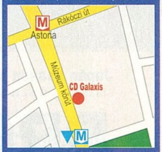
## BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239E
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89




## INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.cdgalaxis.hu

## Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

13. Század: Dicsőség.. H ..5 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H ..2 990
Age of Conan /online .......11 990
Age of Conan Collector's.15 990
Age of Conan gamecard....7 990
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HU .........2 990
Age of Mythology Gold ......2 990
Agon 2 HU ........................4 990
Anno 1701 HU ..................4 990
Assassin's Creed ...............7 990
Baldur's Gate Saga............2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 Deluxe............3 990
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 ................3 990
Battlestations Midway........1 990
Beijing 2008 (Peking 2008)9 990
Bionicle Heroes..................1 990
Blacksite HU ......................3 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blazing Angels 2: Secret....6 990
Blitzkrieg Anthology ...........1 990
Blitzkrieg 2 Anthology ........2 990
Boiling Point HU....................990
Brothers in Arms HU ..........2 990
Brothers in Arms EiB..........2 990
Bus Driver ..........................1 990
Caesar 4 HU .......................1 990
Call of Duty Deluxe ............3 990
Call of Duty 2 ......................2 990
Call of Duty 4 Modern W....9 990
Call of Juarez......................1 990
Céh 2 (Guild 2) HU ............2 990
Céh 2 (Guild 2) Gold HU....6 990
Chrome SpecForce............1 990
Civilization 3 Complete ......1 990
Civilization 4.......................2 990
Civilization 4 Complete ......5 990
Code of Honor: Idegenlég..1 990
Code of Honor 2 HU* .........2 990
Codename Panzers P.1 H ....990
Codename Panzers P.2 H ....990
Colin McRae Rally 2005 H.1 990
Colin McRae DiRT, HU ......4 990
Combat Flight Sim 3 ..........1 990
Command&Conquer pakk .7 490
C&C Generals Deluxe .......3 990
C&C 3: Tiberium Wars HU .3 990
C&C 3: Kane's Wrath HU...7 490
Company of Heroes GOTY6 990
Cossacks 2 Gold.................2 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source .......7 490
Crysis HUN .......................11 990
Da Vinci rejtélyei HU ..........4 990
DarkStar One......................1 990
Deus Ex 2: Invisible War....1 990
Diablo 2 Gold .....................3 990
Dino Crisis 2 ..........................890
Disciples 2 Gold..................1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ..............................3 990
Driver 3 ..............................1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Dungeon Siege+Aranna ....2 990
Empire Earth 2 Gold HU ....1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Enemy Territory: Quake W. Akció
Europa Universalis 3 HU ...3 990
F1 Padlógáz HU ................1 990
Fable HU.............................1 990
Fahrenheit...........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Fantasy Wars......................3 990
Far Cry...................................990
F.E.A.R. - HU ......................1 990
F.E.A.R. Extraction Point H 1 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU .........................3 990
FIFA 08 HU .......................11 990
Fim Speedway 3 ................1 990
Flatout 2..............................1 990
Flight Simulator 2004 .........4 990
Flight Simulator X Deluxe*.9 990
FS kiegészítők, /-től ...........4 790
Frontlines: Fuels of War.....7 990
Fuvarmágnás HU................3 990
Gears of War HU ................4 990
Ghost Recon Adv. W. 2.......2 990
Glory of the Roman Emp ...1 990
Gothic 2 Gold......................1 990
Gothic 3 HU ........................3 990
Grand Theft Auto 3 ............2 790
GTA Vice City......................2 790
GTA San Andreas ..............3 990
GT Legends HU..................1 990
GTI Racing HU ...................1 990
GTR (FIA GT R.) HU...........1 990
GTR 2 .................................2 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /onl.....5 990
GW Eye of the North kieg.!5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gun .....................................2 990
Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 2. ......3 990

Haegemonia Gold HU...........890
Half-Life 2 ..........................3 990
HL 2 Orange Box .............11 990
HL 2 Episode 1+2 ..............7 490
HL 2 Portal .........................3 990
HL 2 Team Fortress 2 ........7 490
Halo ....................................3 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Hard Truck A Rise of Clans 2 990
Harry Potter 1,2,3,4, /db ....3 990
HP 5 Főnix rendje HU ........3 990
Hearts of Iron ........................890
Hellgate London..................3 990
Heroes of Might&Magic 3c.1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU ......................4 990
H.5 Végzet Pörölye HU....4 990
H.5 alap+Végzet P. HU ....6 990
H.5 Kelet törzsei HU ........6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold 1 990
Hitman Blood Money .........1 990
Hospital Tycoon HU ...........1 990
Hour of Victory ...................1 990
Ice Age 2.............................1 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IGI 2 HU .............................1 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Imperium Romanum HU ....3 990
Jack Keane HU...................2 990
Jade Empire Spec. Ed.HU .1 990
Jericho (Clive Barker's) H ..7 990
Just Cause..........................1 990
Kane & Lynch (+dvd film)...3 990
Karib tenger kalózai 3 ........2 990
Knights & Merchants 2 HU ...890
Knights of the Temple 2 .....1 990
L'ecsó (Ratatouille) ............2 990
Legacy of Kain: Defiance......990
Lego játékok (EVM), /db .......890

Lego Indiana Jones ...........9 990
Lock On .............................2 390
Loki ....................................2 990
Lord of the Rings Online ..11 990
Lost HUN ...........................3 990
Madagascar .......................2 990
Mass Effect HU ..................7 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne H 3 990
Mercenaries 2 (szept.5)* ..11 990
Movies ...............................3 990
Narnia krónikái ...................1 990
Narnia: Caspian Herceg ....6 990
NBA 08...............................7 490
Need for Russia: Great. H. 1 990
NCSoft Gamecard 60nap ..7 990
NFS Carbon HU.................3 990
NFS ProStreet HU ............7 490
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
Neverwinter Nights 2 .........5 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Obscure 2 HU ....................1 990
Op. Flashpoint Gold...........1 990
Overlord HU.......................3 990
Overspeed HU ...................1 990
Painkiller ............................1 990
Panzer Elite Action.............1 990
Paraworld HU ....................1 990
Penumbra:Black Pl. HU .....3 990
Pokoli Szomszédok HU ........990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU ..4 990
Port Royale 2 HU...............1 990
Prey ....................................2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Quake 4 .............................3 990

Race 07 HU .......................7 990
Race Driver Grid ...............7 990
Rail Simulator ....................3 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas............2 990
Rainbow Six Vegas 2.........7 990
Rayman Raving RabbidsH 2 990
Red Faction 2 ....................1 990
Red Orchestra ...................1 990
Resident Evil 3.....................890
Resident Evil 4 ...................2 990
Restaurant Empire HU..........990
Richard Burns Rally .............990
Rise & Fall: Civ. At War......1 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HU.........................890
Runaway 2 HU...................1 990
Rush for Berlin HU.............1 490
Rush for Berlin + kieg. HU .3 990
Sacred Gold.......................1 990
Safecracker...........................990
Sam & Max Első évad HU .4 990
Secret Files Tunguska .......1 990
Settlers 2 10th Anniversary 2 990
Settlers 5 HU .....................2 990
Settlers 6 HU .....................4 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 990
Shrek 3 ..............................3 990
Silent Hunter 3 HU.............2 990
Sim City 4 Deluxe .............3 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims 2 Double (szept.12*) .9 990
Sims 2+Éjszakák+Bulis cuccok

Sims 2 HU.........................8 990
Egyetem..........................7 490
Éjszakák ..........................7 490
Vár az üzlet......................7 490
Házi kedvenc ...................7 490
Évszakok .........................7 490
Jó utat! ............................7 490
Szabadidő........................7 490
Nagyvárosi élet ................7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok...........2 990
+Bulis cuccok...................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
+Trendi Tini cuccok..........2 990
+Konyhai és fürdőszobai. 2 990
+IKEA Álomotthon cucc. ..2 990
Soldiers: Heroes of... HU ...1 990
Spellforce Platinum............1 990
Spellforce 2.......................2 990
Spellforce Universe............5 990
Spiderman 3(Pókember 3).3 990
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Double Agent.2 990
Spore Lénylabor HU ..........1 490
Spore HU (szept. 5.)*.......12 990
Spore Galactic E (angol)* 14 990
Stalin Subway 2 ....................990
S.T.A.L.K.E.R......................6 990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
Empire at War..................3 990
Knights of t. Old Republic 3 490
KOTOR 2.........................3 990
régebbi SW játékok, /db...3 490
Starcraft Gold....................1 990
Stranglehold HU ................3 990
Suffering 1+2 HU ..............3 990
SWAT 4 Gold HU ..............1 990
Tabula Rasa /online ..........6 990
Terrorist Takedown 2 HU ...2 990

Test Drive Unlimited...........3 990
Thief 3...................................990
Timeshift HU ......................3 990
Titan Quest Deluxe kiadás.3 990
TOCA Race Driver 3 HU ....1 990
Tomb Raider Legend .........1 990
Tomb Raider Anniversary...1 990
Tony Hawk's American W. .1 990
Trackmania United HU.......1 990
Trackmania Utd. Forever ...4 990
Train Simulator..................2 990
Transformers......................3 990
True Crime HU...................1 990
UAZ Racing 4x4.................2 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Verdák (Cars).....................2 990
Wall-E ................................6 990
Warcraft 3 Gold..................3 990
Warhammer Online (jön)* 11 990
Warhammer O. Gamecard* ..Jön
Wh 40K: Dawn of W. Goty .1 990
Dawn of War Soulstorm ...7 990
Warrior Kings: Battles ...........890
Wildlife Park 2 Gold ...........4 990
Witcher HU ........................4 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze .........................990
World in Conflict HU ..........3 990
World of Warcraft...............2 990
Burning Crusade..............2 990
BattleChest ......................6 990
60 napos Gamecard ........6 990
World Racing 2 ..................1 990
Worms 4 Mayhem HU .......1 990
X-Men Legends 2 ..............3 990
X-Men 3 .............................3 990
Xpand Rally .......................1 990
Xpand Rally Extreme .........4 990
Zoo Tycoon 2 HU ...............2 990

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.08.28.-09.20., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

Japán Kanada ellen – csata Európa kegyeiért írta · Darths

# PRO EVOLUTION SOCCER 2009

fejlesztő > Konami kiadó > Konami TYO web > www.konami-pes2009.com

**Még tavaly azt ígérte a PES ura és teremtője – Shingo Takatsuka, állandó becenevén Seabass –, hogy bizonyos aspektusból elölről kezdik a játék programozását, hiszen a 2008-as verzióval állítólag elérték az ősidőkben elkezdett játékmechanizmus korlátait, így muszáj újszerűbben nekifogni a játék felépítésének, a next-gen technológiát jobban kiaknázandó. Szerintünk ebben az is közrejátszhat, hogy bizony a játékot – főleg a konzolos verziókat – rengeteg kritika érte, és sokhelyütt az EA által gondozott Bajnokok Ligája-feldolgozás bizony magasabb pontszámokat kapott...**

Amilyen drasztikusan hangzott a fenti kijelentés, annyira kevéssé látszik egyelőre mindez a mozgóképeken, illetve a játékot jelen állapotában kipróbáló néhány szerencsés beszámolója alapján. Persze aggodalomra semmi ok – a készítők szerint –, pontosan azt fogjuk kapni az új epizódban, amit a rajongók (el)várnak; egy, a FIFA-khoz képest mélyebb és összetettebb játékmenetet, a lehető legpontosabban imitálva a valódi futball végtelen spontaneitását.

## MESSI IS BESZÁLL

Mivel manapság a marketing fontos szerepet játszik minden játék életében – főleg egy ilyen téren mindenképpen sokkal erősebb konkurencia mellet –, a Konaminak is fel kellett mutatnia valakit, akivel ideálisan lehet reklámozni a PES-t, és ez idén Lionel Messi lesz, a Barcelona zseniális támadója. A választás tökéletes, de ugye ez a dobozképen kívül nem sok mindenre hat ki – lássuk inkább a konkrét játékot ért fejlesztéseket!

Jöjjön elsőként a grafika – ugyan már tavaly is szép volt a játék, idén ezt fokozzák kidolgozottabb karaktermodellekkel, a látványosabb stadioneffektekkel és az élesebb fűtextúrákkal – vagyis semmi lényeges változás nem lesz. Érdekes, hogy az EA sem viszi túlzásba a PC-s verzió fényezését (mint előző számunkban olvashattátok, gyakorlatilag kicserélik a FIFA 09-ben a játékosmodelleket, de ennél többre nem igazán számíthatunk) – pedig itt aztán igazán szükség lenne egy ráncfelvarrásra.

Én úgy vélem, egy futball-szimulátornál a játékmenet az, ami elsősorban meghatározza az élményt, ezt pedig az ígéretek szerint teljesen átszabják. Új passzrendszert kapunk, ami elsősorban az átadások irányíthatóságában és technikájában nyilvánul meg, de a lövés-rendszert is lecserélték egy sokkal kezelhetőbbre. Számomra a legörömtelibb újítás, hogy most

Egyelőre csak 11 válogatott hivatalos jelenléte biztos, reméljük az ügyvédek az utolsó pillanatig dolgoznak az újabbak licenszelésén

Pro Evolution Soccer 2009

már leválthatunk a labdás emberről (addig azt kezeli az AI), és egy „üres” játékossal mondjuk lyukra futhatunk, majd visszaváltva a labdás társunkra, megindíthatjuk a másikat. A FIFA-ban hasonló „futtatási” módszer már az ősidők óta megtalálható – szerintem sokkal praktikusabban kivitelezve –, de ne legyünk telhetetlenek és örüljünk, hogy legalább észrevették a japánok, mi hiányzott eddig. Az időjárás-változásoknál például sokkal érezhetőbben változik a játék összképe, a labda tulajdonságai és számos kisebb-nagyon újítás is bekerül. Ugyan tavaly is elhangzott, hogy a védők annyival okosabbak lesznek, hogy senki nem juthat át rajtuk, aztán ez végül mégsem durrant akkorát, idén azonban úgy néz ki, valóban sokkal hatékonyabbak, illetve agresszívabbak, főleg ha a gép ellen hadakozunk.

### A FIFA NYOMDOKAIN

Most mondanám, hogy micsoda vadonatúj móddal bővül a játékmódok tárháza, de ez így nem lenne igaz, ugyanis a „Become a Legend” mód a FIFA 08-ban debütált „Be a Pro” koppintása. Ugyanúgy egy játékost kiválaszthatsz vagy megalkothatsz, aki felett aztán átveheted az irányítást, mind a pályán, mind a karrierjében. Annyi a különbség, hogy míg a FIFA-ban maximum négy szezont focizhatunk végig, addig a PES-ben nem lesznek ilyesfajta korlátok.

Sajnos az online mód a PES 2008-ban meglehetősen primitív volt és borzasztóan lagoltak a meccsek, ám ha hihetünk a konamisok szavának, ez már a múlté. Az online módot alapjaitól kezdve újraírták, remélhetőleg megszüntetve a problémákat. Itt is négy játékos csaphat össze a világhálón keresztül – úgyhogy minden PC-s játékos nyálcsorgatva bámulhatja a nextgen FIFA 09-et és a 10 vs. 10-es meccseit...

### CSINÁLD MAGAD MOZGALOM

Ha már nem tud a japánok által válogatott repertoár zeneileg az EA remek ízléséhez felnőni (bár szurkolói énekeket lehet majd importálni...), hát szabadjára engedik a játékos kezét, és immáron magunk is importálhatunk mp3-akat a PES 2009-be. A licencekkel viszont még mindig gondok vannak: idén mindössze a Liverpool és a Manchester United lesz a két „igazi” angol csapat, úgyhogy a fantázianevek újfent elözönlik a legtöbbek által játszott angol bajnokságot. Bayern München sem lesz alapból az „egyéb” csapatok között, ami szintén szomorú hír, viszont az eddigi licenszek megmaradnak. Persze ott a kibővített editor, vagy a letölthető rajongói frissítések, de ez mindig is szívfájdalom marad. Új stadionokat is kapunk (pl.: Wembley, Anfield Road), már csak a kioldható extrákra lennénk kíváncsiak, illetve a Master League-et ért újításokról, ám ezekről eddig semmit hír.

Összességében én nem aggódom, mivel ha jobb lesz, mint a 2008 – márpedig a Konaminál értik a dörgést –, az már bőven kielégítő, hisz a jelenlegi epizód is mind a mai napig istentelenül élvezetes és megunhatatlan, éppen ezért nem árt valami egészen újjal előrukkolni, ami újra leveszi a focirajongókat a lábukról. Márpedig a teljesen átalakított játékmenetet a legkeményebb rajongóknak is újra magukévá kell tenni az ígéretek szerint. Most, hogy az online módot is rendbe rakják, már csak a licencek hiánya és a suta portolás árnyékolhatja be jókedvünket. Kíváncsian várjuk!

## A NEM HIVATALOS FOCISZIMULÁTOR

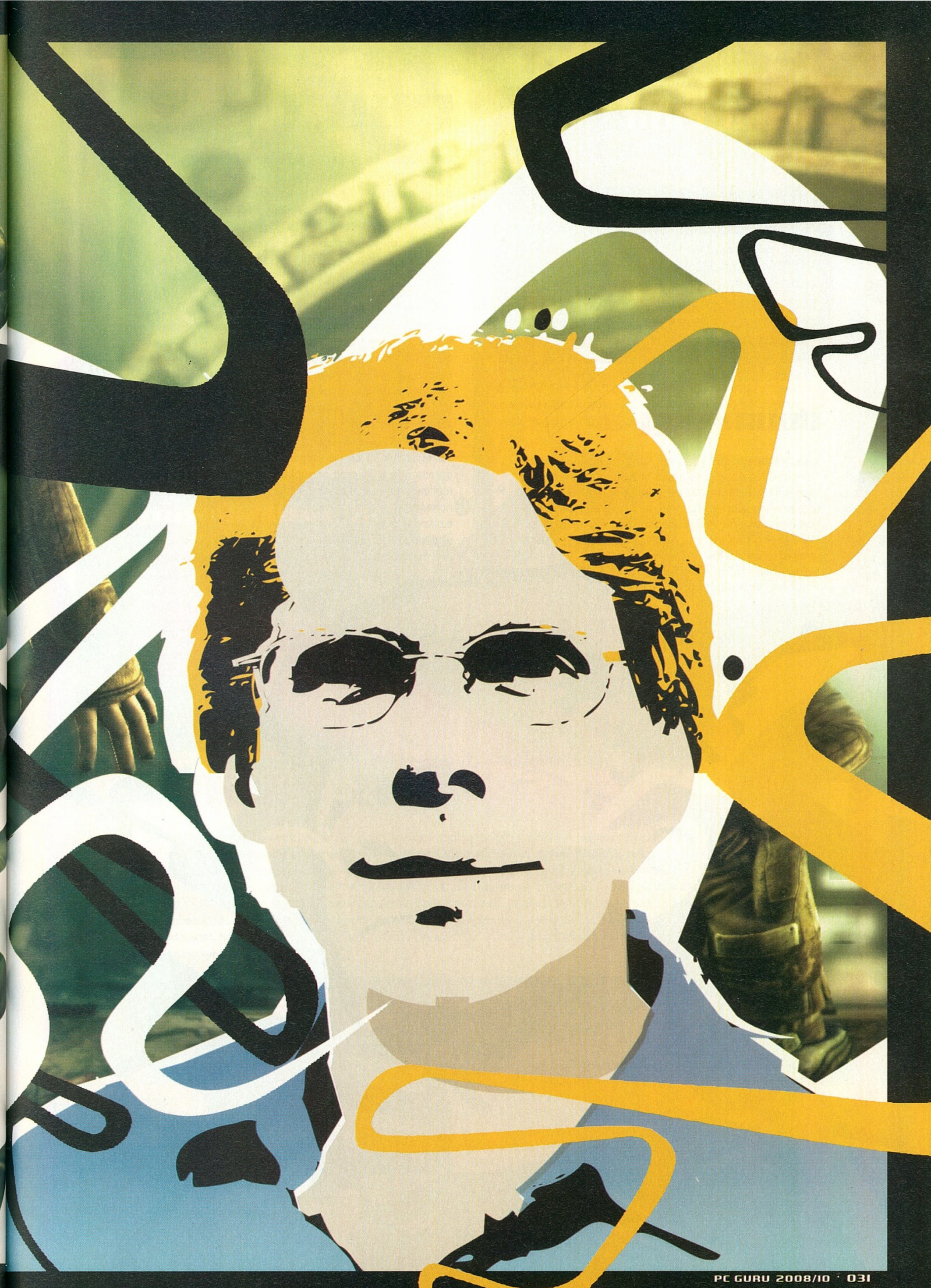
Egy szempontból a FIFA vitathatatlanul jobb, mint a Pro Evo: az a sorozat ugyanis rendelkezik a labdarúgás majd' minden hivatalos jogával, legyen szó válogatottakról, klubcsapatokról, labdákról, vagy manapság már bírókról és edzőkről. A japánok e téren felemás eredményeket tudnak felmutatni, ráadásul számunkra érthetetlen módon néha elveszítenek már megszerzett jogokat – azaz csapatokat. Tavalyelőtt az Arsenal és a Manchester United, tavaly a Newcastle és a Tottenham voltak az angol ligából, idén pedig a Liverpool és a Manchester lesz elérhető igazi néven. Ki érti ezt?

# quake con 08

## 5000 fanatikus

Ami negyven lelkes Doom-kedvelő ember spontán nyári találkozójaként indult 1996-ban, az mára egy ötezer embert és a fél iparágat megmozgató eseménnyé vált. Szerencsére a rendezvény bájából még ma is sok megvan, köszönhetően annak, hogy ingyen dolgozó önkéntesek szervezik, és a legfőbb attrakció ma is a BYOC ("Hozd a saját géped") módon levezényelt óriási, 2008-ban csaknem háromezer ember részvételével zajló LAN-parti. Díjak '96-ban is voltak, és ma is vannak; mindenki döntse el maga, hogy a fejlesztők által dedikált Doom 2 vagy az új Corvette-modell lenne az értékesebb számára (az előbbit PoLisH nyerte a Doom-bajnokságon, az utóbbit idén a Ventrilo sorsolta ki a résztvevők között...).

A QuakeCon 2008 során nem csak John Carmack, a fejlesztőcsapat agya tartott egy közel három órás beszédet, de volt Quake Live- és Quake Wars-bajnokság, Wolfenstein-bemutató, valamint Guitar Hero-verseny és tucatnyi előadás olyan cégek részéről, mint az Intel vagy az nVidia. Az eseményen Carmack mellett Tim Willits, Kevin Cloud és Todd Hollenshead, az id három vezető designere is részt vett, és az általuk elmondottak alapján készítettük ezt a kis összeállítást – mindenről, ami kapcsolódik az id-hez. Az biztos, hogy témában nem volt hiány, és így az is, hogy a texasi csapat csúcsformában van!



## doom film

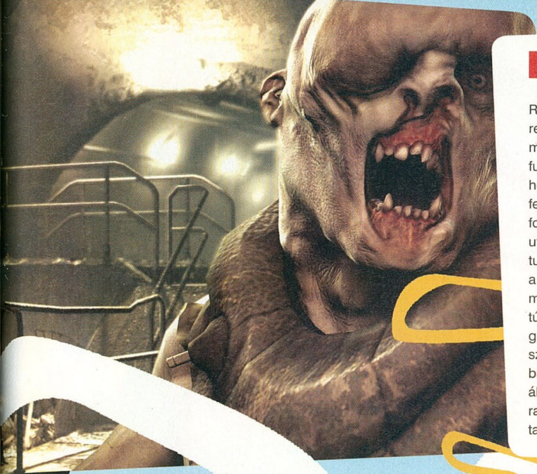
Tim Willits élvezte a munkát az első Doom-filmen, így ő szorgalmazza egy esetleges folytatás elkészültét. „Imádtam dolgozni rajta, és a második már biztosan sokkal jobban is sikerülne”, mondta Todd Hollenshead is, ám ő hozzátette, hogy a dolog igazából a Universalon múlik, hisz a filmes jogok még mindig náluk vannak. Azt meg mi tennénk hozzá, hogy a 60 millió dolláros költségvetéssel készült film mindössze 56 milliót termelt ki világszerte, így valahogy nehéz elképzelni az ötlet hallatán belelkesülő filmcézárok seregét...

## doom rpg 2

Az id Mobile vezetője, Anna Kang (aki civilben John Carmack felesége) egy rövid videóban mutatta be a több millió példányban értékesített Doom RPG folytatását, amely sokkal szebb grafikán kívül nagy változásokon nem ment át. Persze még több a fegyver, az ellenfél, a felvehető tárgy, még több pályán kell démonokra vadászni, de minden maradt a régiben. Megjelenés jövőre, az iPhone kivételével minden telefonra...

## rage

FPS, autóverseny, RPG – ez mind lesz a Rage-ben, de vajon milyen is lesz maga a játék? Nos, ugyan sok dolog még nem ismert, de az biztosnak tűnik, hogy a Rage főként és elsősorban egy FPS lesz. Igaz, hatalmas, szabadon bejárható világgal, az MMO-k hátasának módjára működő járművekkel, és igen, párbeszédekkel, tárgylistával és opcionális küldetésekkel. Egy üstökös okozta katasztrófa után járunk, amikor a világ egy furcsa, félig végtelenül barbár, félig pedig high-tech környezetté alakul, mintha egy modernizált Mad Max-díszletben járnánk. Hősünk kívülről potytyan ebbe a belharcok által sújtott vidékre, és a négy frakció közül háromnak hajthat végre küldetéseket. Persze a végén a békés telepesek mellé kell állnunk, de pár feladatot a banditáknak és a mutánsoknak is teljesíthetünk. A hagyományos FPS-részt a fegyverek kisebb-nagyobb kiegészítőkkel ellátásával és tárgyak (kötszer, gyógycsomagok, drágakövek) felhalmozásával egészítik ki, és ha nagyobb utakat kell megtenni, agresszívre kidekorált gépünkkel is vágtathatunk. Lesz mellékesen, pénzkereseti módszerként néhány bajnokság is, ahol indulhatunk, de a tavaly sugalltaknál ezeknek jóval kisebb jelentősége lesz. A játékot egy rövidebb, a fő sztoritól különálló tájon játszódó kooperatív-mód egészíti ki, de az itt szerzett jutalmak, egyedi tárgyak megjelennek a fő karakterünknél is. És hogy mikor jelenik meg? 2009, 2010, vagy talán 2011? Tim Willits szerint „majd ha elkészül és majd ha szórakoztató” – de a 2011-es dátum azért szerinte túlzás.

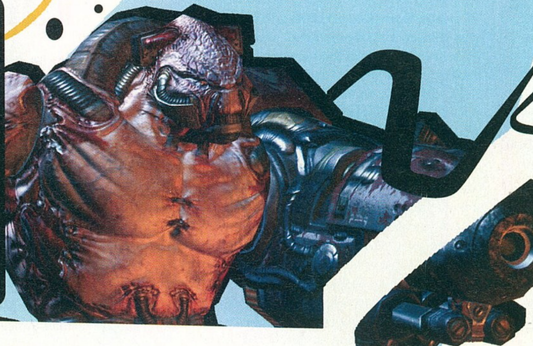


# darkness

Repülőgép zuhan egy hatalmas viharban egy apró, óceáni szigetre, és mindössze egyetlen ember éli túl a katasztrófát. Te. De nem maradsz sokáig egymagad, hisz a sötétből egyre több árnykép, furcsa szörnyetegek, zombiszerű lények tűnnek fel – mit teszel, hogy túléld a mentőcsapat megérkeztéig tartó időszakot? Jó kis felütés, mi? Szívesen kipróbálnád ezt a játékot, ugye? Hát nem fogod. Nem, mert a fejlesztést az id vezérkara 18 hosszú hónap után leállította. Eredetileg az volt a terv, hogy ez lesz az id Tech 5 tudását demonstráló játék, de többeknek egyszerűen nem tetszett a Darkness kódnéven futó játék – méghozzá ironikus módon azért, mert a Doom 3-hoz hasonló módon túl sötét volt. A Darkness egy túlélő horror lett volna (valószínűleg külső kamerával), de a hangulat sem stimmelt, mint Carmack elmondta, a „semmiből előugró szörnyek ugyanúgy hülyén vették ki magukat, mint a Doom 3-ban". A játék fejlesztését végül Carmack és Tim Willits id-alvezér állította le, majd a lehető legfinomabban adagolták be a másfél éve rajzoló-tervező grafikusoknak – akik a végén még boldogok is voltak, hisz a Rage-ben szélesebb skálán tudtak alkotni.

# quake arena 2

Carmack kedvenc játéka a Quake 3 Arena, így elvben nincs ellenére egy esetleges folytatás elkészítése sem. Azonban úgy tűnik, mások, nevezetesen a kiadók nincsenek oda az ötletért, mert ahogy a QuakeConon elhangzott, nem tudott finanszírozást találni a deathmatch-re koncentráló játékhoz. Most a Quake Live-tól függ a Quake Arena 2 sorsa: ha az ingyenes játék népszerű lesz, több százezren, millióan játszanak vele, akkor lesz létjogosultsága egy klasszikus, fizetős csomagnak is – ha azonban ingyen sem kell az embereknek a Quake, akkor jó pár évig nem lesz Quake Arena sem...



# doom 3

„A Doom 3 remek játék volt, és az általános vélekedéssel szemben egyáltalán nem volt bukás – sőt, ez volt az id legnagyobb példányszámban értékesített programja!" Ezt Tim Willits nyilatkozta pár nappal a QuakeCon előtt, hozzátéve, hogy persze mindenkinek meg van a joga a kritizáláshoz, ő és a csapat nagyon büszkék a játékra. „Igaz, más volt, mint az elődje" – folytatja – „és a semmiből előugró szörnyek sem arattak osztatlan sikert, de ócskának, rossz játéknak nevezni nagy butaság..." És ugyan a QuakeCon látogatói nem nevezhetőek elfogulatlan közönségnek, de talán az is sokat mondó adat, hogy a Quake Live ott kipróbálható bétaverziója után a Doom 3 deathmatch módja volt a legnépszerűbb a LAN-partin...

# doom 4

„Én egyetlen dologgal járultam hozzá a Doom 4 alapelveihez: arról kell hogy szóljon, hogy batár nagy fegyverekkel mészárolod a pokol erőit, a démonokat, míg csak nem győzedelmeskedsz", mondta John Carmack, ám sajnos egyetlen pixelt sem volt hajlandó mutatni a játékból. Igaz, legalább pár dolgot elmondott róla a fejlesztést vezető Kevin Clouddal, és ezek alapján a programnak (amely valószínűleg számozás helyett alcímmel ellátva jelenik majd meg) sokkal több köze lesz a Doom 2-höz, mint a Doom 3-hoz. Azaz ijesztgetés és nyomozás, horror és jelszógyűjtögetés helyett visszatér a nagyüzemi hentelés, a démonok tucatjainak, százainak széttépése. A grafikát a Rage-ben látottaknál háromszor durvábbra tervezik, ezt a (konzolokon) célként kitűzött állandó 60 helyetti 30 fps képfrissítési sebességgel érik el. Multiplayer-téren is méltó Doom-hangulatot ígérnek, így reméljük visszatér a négyfős kooperatív-mód és némi hangulatos deathmatch is. Noha rövid fejlesztési időt ígértek – mivel a motor gyakorlatilag készen van, csak pályatervezési, grafikai és design-munkákra van szinte szükség –, mi 2010 előtti megjelenésben nem nagyon reménykedünk...

# quake MMO

Carmack a beszédében több meglepő bejelentést is tett, ilyen volt például az is, hogy az elmúlt években több kiadó is megkörnyékezte őket, hogy készüljön egy Quake-környezetű MMO játék. Volt, aki az id-t akarta megbízni a fejlesztéssel, más csak a licencre vágyott, de az id – pontosabban Carmack – mindenkit elhajtott. Hiába a felajánlott milliók, ha Carmack nem akar évekig netkódot programozni, akkor nem lesz Quake MMO...

# quake live

A tavalyi QuakeCon alkalmával még Quake Zero néven volt szó erről a programról, ma viszont már Quake Live néven fut a fejlesztés – méghozzá azért, mert egy fickó gyorsan (még a bejelentés napján) beregisztrálta az összes Quake Zerohoz köthető webcímet, az id-nek meg egyszerűen nem volt kedve fizetni, inkább változtattak a néven. Másban azonban nincs váltás, továbbra is a Quake 3 Arena online változatáról van szó. Olyannyira online, hogy nem kell hozzá semmit megvenni és letölteni, csak elmész a játék weboldalára, rákattintasz a nagy Play gombra, és máris indulhat a zúzás. Klasszikus fegyverek, klasszikus pályák, klasszikus tempó – mindez azonban ingyen, programok telepítése nélkül, a böngészőből. A bevételt a reklámok jelentik, melyen a pályákra szerelt hatalmas monitorokon és plakátokon tűnnek föl – és stílusuk olyannyira illeszkedik a Quake Arena barnás-vöröses világába, hogy Marty Stratton producer szerint nem is lesz előfizetéses mód, ahol eltűnnek a hirdetések, mégpedig azért nem, mert így egyszerűen kopárabbnak, üresebbnek tűnnek a pályák (és mivel egy hasonló Wolfenstein Live-ban nagyon nem így lenne, egyelőre nem is tervezik ennek elkészítését). Mod-támogatás egyelőre nem lesz, de a legjobb régi térképeket az id alapból elérhetővé teszi.

# iphone

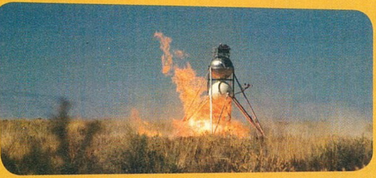
„Az iPhone erősebb, mint egy PSP és egy DS együttvéve", lepte meg a világot John Carmack egy bejelentéssel. Igaz, sajnos arra nem sikerült rávennie az id mobilrészlegének vezetőjét, feleségét, hogy dobjanak el kapát-kaszát, és jöjjenek ki az Apple Store nyitására valami egetrengető alkotással (hatalmas családi vita lett a „tárgyalás" vége, tette hozzá Carmack), de nemsokára így is megkezdik két játék fejlesztését a szupertelefonra. Az egyik egy szerepjáték lesz, valószínűleg az ezeken az oldalakon is ismertetett Doom RPG vagy Wolfenstein RPG átirata, a másik viszont valami új, Carmack állítása szerint mobilkészüléken (ide értve minden telefont és a PSP-t is) sosem látott grafikával. Abban biztosak vagyunk, hogy a programozópápa tudja tartani ezt az ígéretet, azt azonban nem nagyon tudjuk, hogy az irányítást miként oldják majd meg, akármilyen programról legyen is szó, mert az iPhone finoman szólva sem alkalmas ilyesmire...

# wolfenstein

Előző számunkban nem festettünk túl hízelgő képet az új Wolfensteinről, és megvalljuk, a QuakeConon bemutatott demó sem győzött meg minket. Igaz, legalább egy csomó minden kiderült a játékról – többek között az, hogy a hatalmas város, ahol járunk, a Thule Társaság nevű náci tudóscsoport bázisa, akik a természetfeletti erők kutatása során bukkannak egy alternatív dimenzióra, és ott megkezdik a Fekete Nap nevű energiaforrás kiaknázását. Ennek eredményeként megjelennek a sugárfegyverek, dezintegráló ágyúk, félig szörnyeteg szuperkatonák és minden más elképzelhető randaság – és ha nem járna a környéken B. J. Blazkowitz, ügyeletes világmegmentő, hát hamar vége lenne a Földnek... Így azonban még menthető a helyzet, hisz B.J. a német felkelő erők, a Kreisau segítségével megkezdi harmadik harcát a Harmadik Birodalom ellen. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a hatalmas városban a Kreisau felkelők haditervei szerint, a megbízásaikat teljesítve kell küzdenünk, így szabadítva fel, tisztítva meg a metropolisz egyre nagyobb területeit. Az így megtalált újabb és újabb Kreisau-bázisokon bármikor felszerelkezhetünk, és itt kapjuk meg megbízásainkat is. A játék egyfelől a hagyományos Wolfenstein-lövölde, nácikkal, szörnyekkel, szörnynácikkal, no meg a tőlük lopott természetfeletti fegyverekkel, másrészt azonban ennél többről lesz szó. B.J. ugyanis ellesi a dimenzióváltás titkát a rosszarcúaktól, és innentől kezdve bármikor átléphet – ahogy a fejlesztők fogalmaznak – a fátyol másik oldalára, ahol szellemlények portyáznak, ám sok előnyre is szert tehetünk. Az idő lelassul, rejtett útvonalak nyílnak meg, és fegyvereket is szerezhetünk. Négy, a valóságban is bevethető speciális képességünk lesz, ebből egyelőre csak az időlassítás mutatták be. Multiplayer téren tényleg az Enemy Territory a minta, kasztokkal, csapatokkal, pályánként eltérő feladatokkal – és néha fátyollal, különleges képességekkel és az említett szuperfegyverekkel...

# space race

Régi történet, hogy John Carmack csatlakozott az Armadillo Aerospace csapatához, akik végig versenyben voltak az első amatőr készítésű űrjárműnek járó díjért – de tavaly év végén azonban elbuktak. Persze nem adták fel a dolgot, és tovább munkálkodnak a megfizethető és többször használható űrhajók építésén, tesztelésén. Carmack mérnökként segíti a csapatot, akik jelenleg a Project Rocket Racer nevű versengésben, azaz lényegében egy függőleges gyorsulási versenyben próbálnak meg minél jobban szerepelni. Akik kíváncsiak a metángázzal hajtott őrült gépek viadalára, a www.rocketracingleague.com oldalon követhetik az eseményeket.



1992-ben, a Wolfenstein megjelenésekor nem sokan sejtették, hogy egykor szintet is léphetnek majd a játékban...

# wolfenstein rpg

Mivel a mobiltelefonokra megjelent Doom RPG hatalmas siker volt, az id úgy döntött, hogy a másik klasszikusukat, a Wolfensteint is átdolgozzák. A formula maradt a régi: körökre osztott játékmenet, klasszikus náci ellenfelek és még a Hitler-portrék mögé rejtett aranykupacok is jelen vannak. Amiben fejlesztést jelent az elődhöz – mármint a Doom RPG-hez – képest, az az átvezető jelenetek, sőt, párbeszédek megjelenése. Választhatsz, hogy kinyírod a sarokban rettegő tudóst a nála levő cuccokért, vagy lefizeted, hogy vezessen el a kincstárba – és ha életben tartod, míg odaér, kapsz egy csomó tápot. E mellett lesznek bónuszokat adó injekciók – keverheted is őket –, és két minijáték is, melyek közül a Kick the Chicken tűnik ígéretesnek...

# id tech 5

A John Carmack által vezetett programozócsapat legújabb gyermeke, az id Tech 5 névre keresztelt játékmotor már csaknem teljesen elkészült, így a grafikusok és a pályaépítők teljes erőbedobással dolgozhatnak a Rage-en. Ezen túl ez azt is jelenti, hogy az érdeklődő licencelők is hamarosan megkapják az első verzióját a fejlesztői környezetnek, így nemsokára megkezdődhetnek a Tech 5-re épülő játékok előmunkálatai – de nagyobb számban csak 2010 körül számíthatunk ezek megjelenésére. Az id Tech 5 amúgy a remek grafikai megoldások mellett a fejlesztői, pályaépítői munka megkönnyítésének szándékával készült – erre a legjobb példa, hogy minden átalakítás, optimalizálás nélkül egyszerre négy platformon (PC, Mac, X360, PS3) futtathatók a motorral készült játékok, méghozzá az okos textúra-használatnak köszönhetően megdöbbentő minőségben – ennek főleg a fix mennyiségű RAM-mal rendelkező konzoloknál van nagy jelentősége. Az id Tech 5 a DirectX 9 technológiára épül, ám a felhasznált hatalmas textúrák (a Rage 128 000 x 128 000-es felbontású borításokat használ) miatt már főleg Blu-ray lemezen fognak megjelenni az azt használó programok; bár eleinte még biztos lesznek 2-3-4 lemezes, hagyományos DVD-t használó verziók is. A Rage jelenleg például több mint egy terrabyte-nyi helyet foglal, ezt kell letömöríteniük a fejlesztőknek, hogy ráférjen – a PC-s verzió esetében – három DVD-re...

# activision vs electronic arts

Az E3 talán legmeglepőbb bejelentése volt, hogy a legújabb EA-játékot, a Rage-t nem a régi disztribútor-társ Activision fogja kiadni, hanem az EA Partners program keretében független fejlesztőkkel (például a Valve-val) jó kapcsolatot ápoló Electronic Arts fogja kiadni. Sokan azt hitték, teljes átállás következett be, de mint Carmack elmesélte, erről szó sincs – a szerződés csak erre az egy játékra szól, a későbbiekről még nem született döntés. Az ő szavai szerint: „Mindenki sokkal többet vél kihallani ebből a döntésből, erről pedig szó sincs. Semmi bajunk nincs az Activisionnel, abszolút elképzelhető, hogy az új Doomot ők fogják kiadni. Mindössze arról volt szó, hogy a játékot három körben ajánlottuk fel kiadóknak, és végül a legjobb ajánlatot választottuk. Az idő nem sürgetett minket, mert szerencsére olyan helyzetben vagyunk, hogy saját magunk is állni tudjuk a fejlesztési költségeket – de jó volt látni, hogy a kiadók a játék ismerete nélkül milliókat hajlandók felajánlani. Az utolsó körben a THQ, a Sega és persze az Activision és az EA számára mutattuk be a Rage-et, és mikor mindenki megtette a végső ajánlatát, az előnyöket és hátrányokat mérlegelve az EA mellett döntöttünk. Tulajdonképpen két dolog billentette feléjük a mérleg nyelvét – először is az, hogy a Valve-os haverok igen elismerően szóltak a kiadóról, másrészt pedig az, hogy a cég vezérigazgatója, John Riccitello igazi játékos, és teljesen képben volt mindennel kapcsolatban. Ilyet nem sok ilyen beosztású embertől láttam, és ez is hozzájárult a döntésünkhöz."

Robert Kotick, az Activision volt, az Activision Blizzard jelenlegi vezérigazgatója

A Vivendi megvette az Activisiont, az Activision kinyírta a Vivendit

írta · Grath

# Egy korszak vége

Tavaly decemberben jelentette be az Activision és a Vivendi, hogy összeolvadnak, így létrejöhet a világ legnagyobb – és főként legtöbb pénzt termelő – óriáskiadója, az Activision Vivendi. A folyamat persze nem ment könnyen, így a mamutkiadó – az EU jóváhagyása után – csak július 9-én jött létre hivatalosan. Az ügynek azonban még korántsem sincs vége, az elmúlt napok, hetek hírei arra engednek következtetni, hogy sokkal nagyobb átalakulásokra lehet számítani, mint azt eleinte sejtettük.

Az új cég vezérigazgatója ugyanis Robert Kotick, aki korábban az Activision vezetője volt, és a vezetők legnagyobb része is ebből a cégből került ki. Ez persze a piaci realitások miatt van így: az Activision napjainkra – főként a Guitar Hero és a Call of Duty sorozatok sikerei miatt – önmagában is hihetetlenül sikeres, rendelkeznek, annak ellenére, hogy ugye ők „csak" alkalmazottak. Továbbra is azon, úgy és olyan tempóban dolgoznak, ahogy akarnak, a játékaikon csak a Blizzard logó lesz látható, szóval náluk a helyzet nem változott szemernyit sem.

Nem úgy a Vivendi többi részlegénél. Mivel az Activision vezetői részlege lett az új cégben a főnökség, így ők döntenek a Vivendi minden játékáról, fejlesztőcégéről. A Variety újság már tavasszal beszámolt róla, hogy minden, már

**„Alaposan ellenőriztük a Vivendi játékportfólióját, és mindazokat a játékokat megtartottuk, melyek illeszkednek hosszú távú stratégiánkba."**

**Robert Kotick, Activision Blizzard – vezérigazgató**

## RÓKA FOGTA CSUKA

Noha az új vállalatot Activision Blizzardnak hívják, ténylegesen a Vivendié a legnagyobb szelet az új kiadóból, méghozzá 52%-ot. A maradék az Activisioné (illetve az Activision részvényeseié), tehát papíron úgy néz ki, hogy a Vivendi vásárolta fel az Activisiont – azonban ez tényleg csak papíron nevezhető igaznak, a valóság nagyon más képet mutat.

a Vivendi viszont gyakorlatilag csak a Blizzard és a World of Warcraft-mánia miatt van még talpon. Ennek következtében a Blizzard továbbra is a legfényesebb ékkő a vállalatcsoportban, és továbbra is korlátlan hatalommal fejlesztés alatt álló Vivendi-játékot úgymond „el kell adni" az új vezetőségnek, hogy a projektek újra megkapják a zöld jelzést a folytatásra. Ez persze teljesen természetes dolog, ám folyamat megdöbbentő eredményeket hozott...

### GHOSTBUSTERS

**Fejlesztő:** Terminal Reality
**Hivatalos megjelenés:** 2008. október
**Jelenlegi állapot:** Az Activision Blizzard dobta a 95%-os készültségben levő játékot, de még nincs veszve minden. Mark Randell, a fejlesztőstúdió vezetője leadásunk napján közölte, hogy „a játék meg fog jelenni – további részleteket egyelőre nem mondhatok".

### PROTOTYPE

**Fejlesztő:** Radical
**Hivatalos megjelenés:** 2009
**Jelenlegi állapot:** A Prototype szerencsére megúszta az átalakulásokat, így úgy tűnik megjelenhet – hiába, a nagyvárosokban való szabad tombolás manapság népszerű, így az Activision is támogatja a dolgot. Viszont a Radical felét, 100 embert már most kirúgtak, egy bejelentetlen projektet leállítottak.

### BRÜTAL LEGEND

**Fejlesztő:** Double Fine
**Hivatalos megjelenés:** 2009
**Jelenlegi állapot:** Bár Tim Schafer a botrány kipattanása előtt még azt mondta, hogy nekik nem lehet bajuk, „mert Ronnie James Dio megátkozza, aki ártani akar nekünk". Ma már nem ilyen elszánt, csak annyit nyilatkozott, hogy a Brütal Legend „jól van". Vajon ki lesz az új kiadó?

Bobby Kotick manapság népszerűtlenebb a fejlesztők szemében, mint bármelyik EA-főnök korábban

## KÉSZÜLTSÉG: 99% – ÁLLAPOT: TÖRÖLVE

A Vivendi tucatnyi fejlesztés alatt álló játékából mindössze kettő élte túl az eljárást, a Prototype és egy meg nem nevezett, 2009 végére tervezett program. Ezek mellett megtartják a már jobb napokat is látott, főként a gyerekek körében népszerű Crash Bandicoot- és Spyro the Dragon-szériákat, valamint az Ice Age- és a Múmia-filmek jogait. Ennyi, kész – a többi sorozatnak, fejlesztésnek kaput!

Legalábbis egy részüknek biztosan – de ha jön egy vállalkozó kedvű kiadó, az talán megmentheti e játékokat a teljes pusztulástól. Mi leginkább a Tim Schafer és Jack Black nevével fémjelzett Brütal Legend miatt aggódunk, reméljük ezt a játékot valaki felkarolja! Aztán ott van a Ghostbusters, ami már majdnem teljesen elkészült – csak pár napon múlt, hogy megkapjuk az előzetes, már végigjátszható verziót, amikor az egész kalamajka megtörtént. Ott van aztán a World in Conflict kiegészítője (illetve a remeknek ígérkező konzolos változat), amely valószínűleg sosem fog megjelenni – és hogy még rosszabb legyen a helyzet, itt a fejlesztőket is a bezárás fenyegeti. Persze a svéd Massive reménykedhet benne, hogy valaki jelentkezik értük, és megvásárolja őket, de erre már kevesebb esélye van a Swordfish-nek, a Sierra Online-nak és a Vivendi Mobile-nak. És akik megmenekültek, azok sem lehetnek teljesen nyugodtak, hisz mind a Radicalnál, mind a High Moonnál komoly átszervezések várhatók.

## AZ IGAZSÁG IDEÁT VAN

Az ügyből mindkét kiadó részvényesei jól jöttek ki – a Vivendi végre nem csak egy lábon áll, az Activision pedig megszerzett pár jól menő gyerekjátékot és a World of Warcraftot. Igaz, a Blizzardot leszámítva minden fejlesztő pocsékul jött ki a dologból – legjobb esetben kereshetnek új kiadót, legrosszabb esetben pedig új állást.

Persze nem lenne sok értelme kárhoztatni a vezetőséget, hiszen minden vállalat azért működik, hogy hasznot hajtson – de itt tényleg nem teljesen fair módon működtek a dolgok. Még akkor sem, ha az elcsapott fejlesztőktől, leállított fejlesztésektől eltekintünk. Sokáig például nem lehetett tudni, hogy mi lesz Magyarországon a cég játékaival – mivel az Activision és a Vivendi játékait két cég forgalmazza itthon, ez egy fontos kérdés. Úgy tűnik, hogy egyelőre – idén biztosan – minden marad a régiben, de csak azért, mert egyelőre az európai központokban sem rendeződtek el a hatalmi viszonyok. Merthogy ugye most minden országra két központ, minden pozícióra két ember jut – egy volt activisionös és egy volt vivendis –, és el kell dönteni, hogy melyikük maradjon meg. Ha mindez elsimul, akkor kerülhet sor a „rendcsinálásra" nálunk is – és pletykákat még arról is hallani, hogy az Activision Blizzard nem disztribútort fog használni, hanem saját irodát nyitnak.

Meglátjuk, mit hoz a jövő, de azt nagyon reméljük, hogy az Activision-vezetőség által elcsapott fejlesztések közül a legtöbb megéri a megjelenést, és a fejlesztőstúdiók közül sem sokan tűnnek el a süllyesztőben. Mert például a Sierra olyan patinás név, amit kár lenne veszni hagyni...

## UNOKÁINK FOGJÁK LÁTNI

**A halasztgatások nem jelentenek szokatlan jelenséget a játékvilágban – de ennek ellenére nem kellemes dolog, amikor az amúgy is évek óta várt játék megjelenését pár hónappal újra és újra eltolja a kiadó. Lássunk egy csokrot a közelmúlt ilyetén bejelentéseiből...**

### 1. SPLINTER CELL 5

Sam Fisher ötödik kalandja során minden eddiginél nagyobb pácba került – az SC Conviction igen közel állt a megsemmisüléshez: a kanadai fejlesztőknek nagyon nem sikerült összehozniuk a tömegben való bujkálást és a közelharcra épülő akciórendszert élvezetes egésszé. A Ubisoft végül visszaküldte a srácokat a tervezőasztalhoz – az új rész (valószínűleg új alcímmel) így legkorábban is csak jövő év második felében jelenhet meg.

### 2. PRINCE OF PERSIA

No nem kell félni, nem a játékról van szó – bár azzal kapcsolatban is többször elhangzott: ha nem megfelelő a minősége, gondolkozás nélkül 2009-ig tolják –, hanem a Sands of Time epizód alapján készülő filmről. A széria megalkotója, Jordan Mechner által írt film – melyben Jake Gyllenhaal és Alfred Molina játsszák a pozitív és negatív főszereplőket – így 2009 nyara helyett 2010. május 31-én kerül az (amerikai) mozikba a remélhetőleg színvonalas alkotás. És ha már játékos filmek: vászonra kerül a Gears of War, és egyre több találgatást hallani a Spore és a Crysis feldolgozásáról is.

### 3. BATTLEFIELD HEROES

Nyár helyett az év legvége – ez most a hivatalos álláspont az ingyenes, bár opcionális fizetős tartalommal bőven ellátott új Battlefield-epizóddal kapcsolatban. A halasztás oka a szociális hálózat megerősítése (klánok, statisztikák, fórumok stb.), illetve a bétateszt alapján szerzett tapasztalatok miatti átalakításokhoz szükséges két-három hónapos plusz időigény.

### 4. TOM CLANCY'S HAWX

Az idei év őszéről a jövő év elejére tolt repülőgépes akciójáték halasztásának oka egyrészt némi polírozás és a multiplayer-elemek felberhelése, a netkód javítása, de sokkal inkább az, hogy kivegyék a programot a karácsonyi őrületből, és így nagyobb figyelem hárulhasson rá az első negyedévben.

írta · Grath

fejlesztő > EA Black Box kiadó > EA web > www.needforspeed.com

**Az EA Black Box nyolc éven keresztül gyártotta 12 hónapos fejlesztési idővel, késési lehetőség nélkül a Need for Speedeket, de ennek most vége – John Riccitiello régi-új vezérigazgató uralma alatt megkönyörültek a csapaton. Két részre osztották őket és ezek felváltva, két éves időtartammal dolgoznak a sorozaton. Igaz, az Undercover csak 16 és fél hónapot kapott (akkor történt az átalakítás), de így is, ez hatalmas megkönnyebbülés a kifacsart programozóknak, grafikusoknak, tesztereknek. És mit tesz isten, sokkal élvezetesebbnek is tűnik, mint a Pro Street...**

Ironikus, nem igaz? A valamikor a rókabőrök mesterének tartott Electronic Artsot manapság inkább az a vád éri, hogy túl sokat változtatnak. „Miért kellett igazi versenypályákat rakni a Need for Speedekbe a városok helyett? Miért kellett kivenni a rendőröket és az éjszakai futamokat? Miért kellett a sérülésekkel megnehezíteni a játékot?"

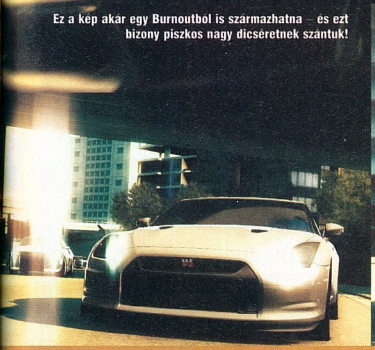
Mind a játékosok, mind a sajtó véleménye szerint a Pro Street bukásnak számít – amit persze a számok nem támasztanak alá, hisz ismét sokmilliós eladásokat produkált a program. Azonban nem lehet véletlen, hogy a csapat visszatér az utóbbi évek legsikeresebb receptjéhez: nagyváros, rendőrök, sztori.

## NAGY PÉNZ, NAGYVÁROS

Vegyük akkor sorban ezeket az összetevőket – a helyszín ezúttal a Tri-Citynek nevezett képzeletbeli város, ami azonban helyenként megszólalásig hasonlít a fejlesztőknek otthont adó Vancouverre. Ahogy a város neve is sugallja, három fő helyszínből áll össze a játéktér, az egyik a klasszikus belváros, felhőkarcolókkal és sugárutakkal, építkezésekkel és sikátorokkal. A második zóna a kikötő és a mellette fekvő ipari terület, egy viszonylag elhagyatott hely, akadályokkal teli útvonalakkal, folyamatosan változó körülményekkel. A harmadik hely a „vidék", az első Need for Speedek hangulatát visszahozó dombos-hegyes terület, helyenként meredek szerepentinekkel, helyenként pedig fenyőerdőkkel, vagy éppen mezőgazdasági művelés alatt álló földekkel. A helyszíneket egy bőkezűen megtervezett autópálya-hálózat köti össze, és mivel ezekre egy külön játékmód is épül, fontosságuk kiemelkedő lesz.

Civil forgalom van mindenhol, de természetesen eltérő sűrűségben és eltérő összetétellel. A kikötőnél nyilván teherautók és mikrobuszok tömegére lehet számítani, a belvárosban pedig már áramvonalasabb felhozatalban lesz részünk. Gyalogosok persze most sem lesznek, az EA-nak nincs kedve a Carmageddont ért ingyenes, de teljesen negatív sajtókampányban részt venni...

Ez a kép akár egy Burnoutból is származhatna – és ezt bizony piszkos nagy dicséretnek szántuk!



Ahogy a valóságban, úgy a játékban is a gyorshajtók büntetése a totálkáros leszorítás

A futamok a nap bármely szakában elindulhatnak, és ennek megfelelően kiemelt figyelem hárult a bevilágításra, a csillanásokra és az éjszakai versenyek látványossá tételére – ám mivel ez utóbbiból még egy képkockát nem láttunk, nem tudjuk, hogy ez az ígéret mennyire vált valóra. Ami a többit illeti: a város egy hajszállal szebbnek és kidolgozottabbnak tűnik, mint a Most Wanted metropolisza, és a kocsik sem tűnnek sokkal formásabbnak. A képekről gondosan eltűntetett civil kocsik a jelenlegi verzióban (melyet beépített kémünk láthatott) nyilvánvalóan ideiglenesek, de a saját gépek egyelőre alig-alig hozzák a Pro Street autóinak szintjét. Persze a játék még nincs kész, reméljük, a lapzártánk után, de a lap megjelenése előtt a Games Conventionön megtekintett verzió már sokkal látványosabb lesz.

**“A Pro Streetről ma már senki nem beszél, az Undercovert egy teljesen új kezdetnek szánják a fejlesztők. Mi óvatosan reménykedünk...”**

## BEÉPÜLVE

Ahogy a cím is sugallja, egy beépített ügynököt játszunk, nagyjából úgy, mint a Driverekben. És ahogy ott is, annak érdekében, hogy elkaphassuk a rosszfiúkat, azaz el kell nyerni a bizalmukat – és ennek során legalább tizenhét életfogytra elég bűncsekeményt fogunk elkövetni.

Hősünket vezetői tudása miatt szerveznek be a „cégbe". Feladatunk a Tri-Cityben egyre nagyobb bajt (balesetek, kocsilopások, csempészés, szállítás) okozó autós bűnbandába való beépülés lesz, így kapunk egy tökig tuningolt verdát, és miután elvégeztünk pár kisebb feladatot, hivatalosan is taggá válhatunk, és megkezdődik bűnözői karrierünk. Eleinte súlyosabb balhékban persze nem vehetünk részt, így a kellő tisztelet elnyerése érdekében illegális versenyeken jó helyezést elérve, a zsarukat heccelve kell időnket tölteni. Később aztán eldurvulnak a dolgok, és fogunk szajrét szállítani tucatnyi rendőrautóval a sarkunkban, kimenteni a bandavezért a rivális geng karmai közül. Persze nagyon ne éljük bele magunkat a rosszfiú szerepébe, hisz végül is azért jöttünk, hogy bekasztlizzuk a fővezéreket – ezek mindegyikének lekapcsolása egy vad versenyfutás lesz, nagyjából a Most Wantedben látott módszerrel.

A történetet minden eddiginél több videófelvétel meséli el, és úgy tűnik, hogy az eddigi B-kategóriás „felvillantunk két jó nőt meg egy kifestett kocsit" stílust ejtik. Legalábbis a fejlesztők ezért felelős részlege Los Angelesbe utazott, és részt vett egy teljes filmes tanfolyamon, hogy kiképzést nyerjenek a rendezés, az írás, a karakterfejlődés, az operatőrködés művészetéből. Meglátjuk, mire lesz elég a villámtanfolyam, mindenesetre az eddigi NFS-filmeposzoknál sokkal rosszabb már nem lehet a dolog.

## ELŐRE!

A hangulatból és a sztoriból következik, hogy a suhanós-farolós drift-futamokra ezúttal nem

Tuningolás természetesen most is lesz, de az autosculpting valószínűleg nem tér vissza

kerül sor, és a gyorsulási futamok is eltűntek. Ezek helyére érkeznek az előbb említett szállítási feladatok (A-pontból juss el B-pontba X idő alatt, miközben kergetnek a zsaruk), illetve a Highway Battle nevű futamok. Ezek természetesen az autópályákon játszódnak, sűrű civil forgalom közepette, méghozzá két résztvevővel. Az egyik menekül, a másik üldözi (mindkettőt fogjuk alakítani a verseny során), és a sikeres menekülés záloga leginkább a hatalmas tömegbaleset előidézése, amibe jó eséllyel az üldöző is belekeveredik. Talán nem véletlenül lehet erőteljes Burnout-szagot kiérezni ebből a játékmódból, hisz ez annak a sorozatnak a legjobb eleme: nyaktörő tempóban a lassú civilek között!

A Pro Street elsőként a sorozatban igen kidolgozott sérülési rendszerrel volt ellátva, kellően rideg bánásmód esetén a kocsik szó szerint darabokra estek. Na ez idén megváltozik, és

**PRO STREET (2007)**

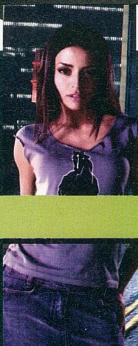
Mindenki emlékszik a tavalyi évre, ugye? A füst csodás volt, a grafika elment, a játékmenettől viszont az ereinket vágtuk. Hát igen, a Need for Speed eddig sem a szimulációról szólt, és bebizonyosodott, hogy ez így is van jól. Nem csoda a 180 fokos váltás...

**OWN THE CITY (2**

A Carbon DS-es mellékága még „anyunál" is ócskább volt, persze erről a hardver is tehet.

**V-RALLY (1997)**

Amerikában a V-Rally az NFS-sorozat részeként jelent meg. Volt, aki kedvelte, pár embert lenyűgözött az akkoriban tényleg formabontó grafika, de a játékosok hatalmas többsége herótot kapott a borzalmas irányítástól. Nem véletlen, hogy új kiadó kellett...



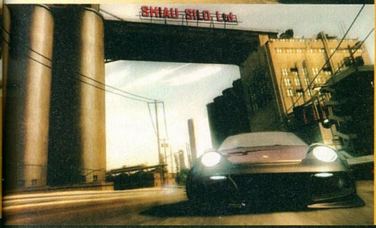
**CARBON (2006)**

A recept papíron jól hangzott, de a gyakorlatban teljesen hangulattalan és szürke lett...

LEGROSSZABB

## EA goes to Hollywood

Az EA hatalmas bevételeinek, illetve az egyes játékokra költött pénzek mennyiségének köszönhetően lassan egy súlycsoportba kerül a hollywoodi nagy filmkiadókkal, nem véletlen, hogy egyre többet kacsintgatnak arrafelé. Szerencsére nem csak licencek megvételéről, majd tönkretételéről van szó, hanem arról, hogy igyekeznek tanulni a filmesektől. Mind a Red Alert 3, mind az Undercover átvezetői már tanult filmesek (és itt nem csak a közepesnevű színészekről van szó) irányításával készülnek. Persze a sztárocskák eltűnésétől sem kell félni, az Undercover húzóneve (?) Maggie Q, aki ideig-óráig szerepelt a Die Hard 4-ben és a Mission Impossible 3-ban is, a játékban pedig Chase Linget, a főszereplőt beszervező ügynököt fogja alakítani.

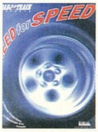


ugyan lehet gyűrni a karosszériát, lehet törni az ablakokat és lámpákat, talán még a visszapillantó is leszakadhat, de darabokra eső autóra, elhagyott ajtókra nem kell számítani. Igaz, ha nyaktörő tempónál ütközünk busszal, akkor vége a dalnak, lehet a „restart" menüpont felé kotorászni.

Az autók kezelésében is visszatértek a korábbi hagyományokhoz, azaz a játéktermi stílus és a szimuláció között megint nagyjából félúton van a helyzet. A gyorsítások és fékezések meglehetősen realisztikusak lesznek (kipörgések, motorfék – az ilyesmit lemodellezik), de például kétszázas tempónál is igen könnyen kordában lehet tartani a gépet, aminek természetesen a menekülések miatt van jelentősége.

Az Undercover szabadon bejárható hatalmas városa és a rendőri üldözések újbóli feltűnése miatt a leghamarabb a Most Wanted jut az ember eszébe, ha hasonló játékot keres, és ez talán nem is véletlen, hiszen amennyire tudjuk, az volt az eddigi legsikeresebb Need for Speed-epizód (sajnos az EA igencsak szűkszavú az ilyen adatok kezelését illetően). Reméljük a sztori, illetve az azt elmesélő átvezető jelenetek képesek lesznek hozzátenni valamit a koktélhoz, mert ez (illetve a grafika jelentős turbózása) együtt hatalmas sikert jelentene. Ráadásul az egyik producer egy elejtett megjegyzése szerint lesz valami hatalmas újítás a programban – valami ilyesminek például a multiplayer terén igencsak örülnénk. Megjelenés, magyar szinkronnal november 21-én.

### THE NEED FOR SPEED (1994)




Az első, még kizárólag DOS-on futó rész, körpályák nélkül, szemét zsarukkal és gyönyörű fotókkal tömve. Kedvenc autónk: a bónuszként előhívható sci-fi gép, a Warrior!

### MOST WANTED (2005)

Mintha az ezt előző Underground 2 és az ezt követő Carbon legjobbakat örökölt szerelemgyereke lenne. hatalmas város és rendőrök, tuningolás és sztori, nappali versenyek és látványos ütközések...

### HOT PURSUIT 2 (2002)

Menekülés rendőrök elől 220-szal, fantasztikus pályákon, egy csomó ugratóval. Adrenalinmámor!

### PORSCHE UNLEASHED (2000)

Az etalon. Csak egy autómárka szerepelt ugyan (kitalálod, melyik?), de szimulátor volt, és talán a legváltozatosabb autós játék.

LEGJOBB

Red Alert 3 bétateszt írta · Grath

# AZ OROSZOK már a bétában vannak!

Az év elején az egész világot megelőzve számoltunk be a Red Alert 3-ról, Sasa egészen Los Angelesig utazott, hogy megtekintse, kipróbálja a programot. Szerencsére ma ezt már bárki megteheti, hisz beindult a játék bétatesztje, a részvételhez elég egy példány a Kane's Wrath C&C3-kiegészítőből, vagy egy Fileplanet-előfizetés. Mi is belevetettük magunkat a szövetségesek, a ruszkik és a japánok viadalába, és bizony igencsak meg voltunk elégedve az eredménnyel.

Kezdjük azzal, hogy mi is van a bétában – mindössze két multiplayer-térkép, azonban nagy meglepetésünkre és örömünkre ezeken az összes faj összes egysége kipróbálható. Sajnos a térképek meglehetősen aprók (1v1, illetve 2v2), így a hangsúly a legtöbb játékosnál a gyors lerohanáson, az általunk igencsak utált rusholáson van. Mivel a gép ellen nem nagyon lehet játszani, a meccsek 90%-ában egyszerűen nincs elég idő és a frontvonalról kivonható pénz a fejlesztésre – a legdurvább egységeket, szuperképességeket sosem látni. Nyilván ez nem a játék hibája, és a végleges verzióban már nem is lesz gond, de egyelőre elég frusztráló, hogy minden meccsen ugyanazt a néhány olcsó de hatékony egységtípust látni.

A Red Alert 3 nagy újítása a tengeri harc hatalmas fontossága, és ez ezeken a pályákon is megfigyelhető (főleg, mert rengeteg földi egység lett kétéltűvé). Igaz, amíg a legtöbb hagyományos bárka kellően kiegyensúlyozott, addig a tengeralattjárók félelmetesen durvák – pár szovjet Akula elnéptelenítheti a teljes vízfelületet. Igaz, a tengeralattjáróknak pont ez a lényege, de itt mintha kicsit túl durvának tűnnének... A játékmenetet érintő, szintén igen fontos – bár talán nem annak tűnő – változás, hogy az ásványlelőhelyeken egyszerre csak egy kitermelő egység lehet aktív. Így aztán nem lehet 30 kamionnal fél pillanat alatt lerabolni egy területet, hanem ha nagyobb bevételt szeretnénk, muszáj terjeszkedni. Ezeknél az apró pályáknál ez nyilván azt jelenti, hogy azonnal védelmet kell telepítenünk a messzebb levő bányák köré is, mert különben az ellenfél kezdi meg a kitermelést...

Mint említettem, mindhárom nép kipróbálható, és ezek kellően különböznek is. A szövetségesek és a szovjetek természetesen hasonlítanak a régi Red Alertekben szereplő „őseikre", de az elmúlt években mindenki tanult új trükköket is. Az amcsiknál az építkezés a C&C-s „klikkelek a menüben, majd ha ott felépült, leteszem a központhoz közel a kész épületet" szisztémával működik, a szovjeteknél a pályán nő ki lassanként a földből az épület, míg a japánok az épületeiket elkészülés után apró drónokba csomagolják, majd ezeket kell eljuttatni a célállomásra (talán mondani sem kell, de ha egy ilyen „töltött drón" epusztul, bukjuk az építési költséget, így mindig mellékeljünk védelmet).

**Natasha Volkova a szovjetek legjobb ügynöke - szegénynek ugyan puska még jutott, de páncél már nem, így maradt a forrónaci...**

Az amcsik legfőbb fegyvere ezekben a gyors, lerohanós meccsekben vitathatatlanul a kutya. Néhány, bénító ugatással érkező németjuhász egy egész osztagot pillanatok alatt szét tud cincálni, úgyhogy ha sikerül pár ilyet telepítenünk az ellenfél gyalogságtermelőjéhez, gyakorlatilag nyertünk is… E mellett a shotgunos békefenntartó említendő még, aki annál nagyobb sebzést okoz, minél közelebb van az ellenfélhez. Légierő tekintetében a szövetségesek mindig erősek voltak, és ez most sincs másképp.

A szovjetek most is böszme nagy és hihetetlenül durva harci gépekkel operálnak, melyek nagyszerű példája az előbb említett Akula tengeralattjáró (ha a szövetségesek a levegő urai, akkor a tenger a ruszkik kezében van). De ott van a jó öreg Apokalipszis tank, amely nevéhez méltóan cselekszik, ha van időnk felépíteni – ráadásul durva ágyúja mellé most már egy szigonyt is képes növeszteni, melyekkel a kisebb gépeket egyszerűen magához rántja, majd ledarálja, mint egy megveszett szemétaprító. A szovjetek a tankelhárító gyalogságukra is büszkék lehetnek, akiket még eltaposni sem túl jó ötlet, hisz ekkor aktiválódik az önmegsemmisítő rendszer…

És persze ott vannak a japánok, akiknek nincs olyan nyilvánvaló ereje, mint a légierő az amcsiknál vagy a tengeri- és tankuralom a szovjeteknél. Mindenben elég jók, de igazi erejük az alkalmazkodóképesség és a gyorsaság. Mint előzetesünkben korábban említettük, rengeteg egységük képes az átalakulásra, és ugyan ennek idegesítően hosszú az újratölrődési ideje, így is remekül lehet vele taktikázni. Nem kell ugyanis négyféle egységből felhalmozni, hogy minden ellen meglegyen a válaszunk, hanem elég kettő, és csak váltogatunk a funkciók között. Az alap gépük a Tengu például egy kisebb lebegő robot, ami jó alap bázisvédelemre, de egy gombnyomással átalakulnak villámgyors vadászgéppé. A Tsunami kétéltű tank is két üzemmóddal bír: az egyikben tüzel, mint az őrült, a másikban a páncélja és sebessége nő meg érezhetően, ám ekkor a fő ágyúja néma marad. Egy másik kedvenc egységünk egy szitakötő-szerű droid, amely beleássa magát az ellenfél gépeibe, és egyszerűen szétrágja őket.

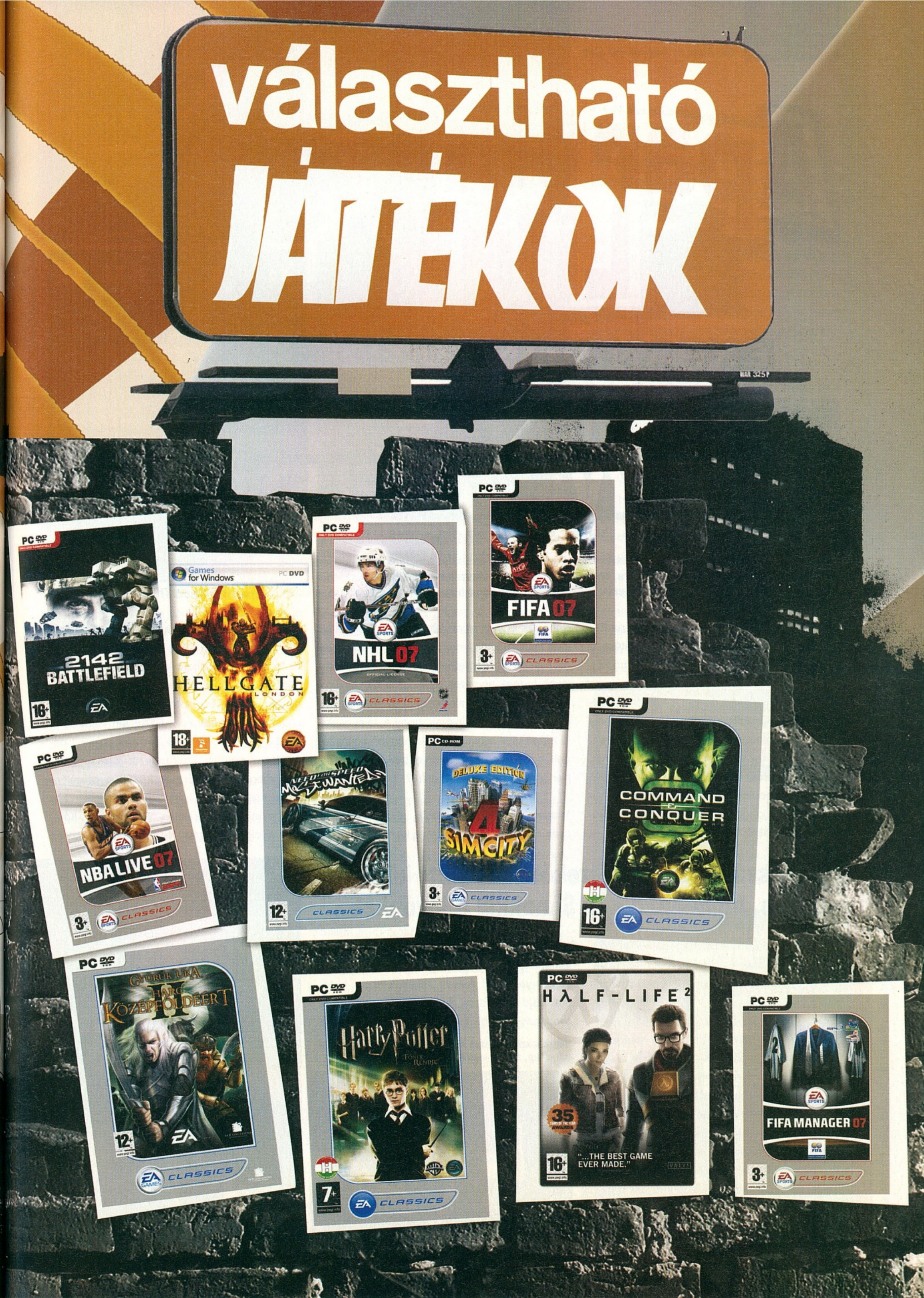
**„A Red Alert 3 béta kitűnő csapda - minél többet játszod, annál jobban várod a teljes játékot”**

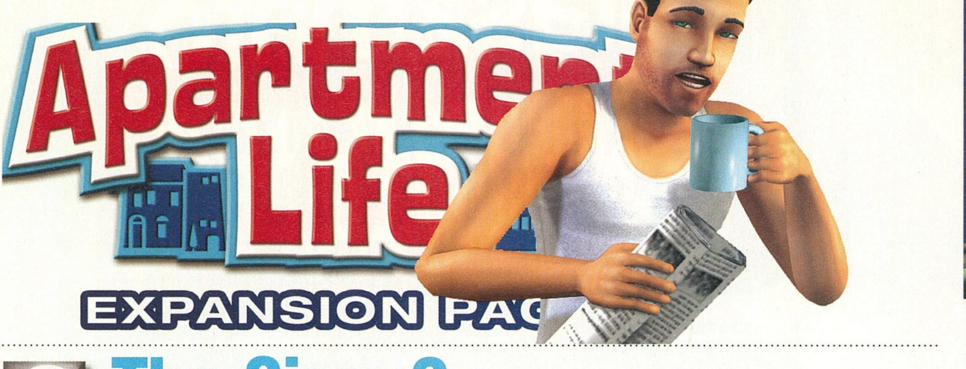
Természetesen mindhárom fél fejlesztheti technológiáját, a szovjetek egyszerűen kifejlesztik a dolgokat, a szövetségesek a központot fejlesztik, a japánok a különálló termelő épületeket turbózhatják. Vannak szuperképességek is – sajnos a durva támadásokat titkolják, de a hagyományos felderítő, gyógyító vagy támadó képességek mellett mindenkinek van egy különleges húzása is. A japánok lezárhatnak egy területet (se ki, se be, míg le nem jár a számláló), a szövetségesek teleportálást tudnak előadni, a szovjetek pedig leeresztik a vasfüggönyt, ami rövid ideig tartó sérthetetlenséget eredményez.

A grafika igen pofás, bár a realisztikus vonaltól meglehetősen messze áll. Persze hogy is lehetne realisztikus, mikor a tengerben hangfegyverrel felszerelt delfinek úsznak, egy szállítóhajó óriási ágyúval lövi partra élő rakományát (mondjuk felberhelt medvéket), és egy 16 éves japán kislány vág át izzó késként a rá küldött seregeken. Teljesen őrült világ, ám mindez még az első nagyobb patch előtt is igen játszható és élvezetes. A béta szeptember végéig megy, aztán októberben jön a megjelenés, nálunk magyarul is.

**Sajnos a képek nem adják vissza a játék szépségét, ez a program sokkal szebb mozgásban**

FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%? WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES


választható
JÁTÉKOK
2142 BATTLEFIELD
HELLGATE LONDON
NHL 07
FIFA 07
NBA LIVE 07
NEED FOR SPEED MOST WANTED
SIMCITY 4 DELUXE EDITION
COMMAND & CONQUER
GYŰRŰK URA HARC A KÖZÉPFÖLDÉÉRT II
Harry Potter és a Főnix Rendje
HALF-LIFE 2
"...THE BEST GAME EVER MADE."
FIFA MANAGER 07
CLASSICS



# The Sims 2: NAGYVÁROSI ÉLET

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts web > thesims2.ea.com

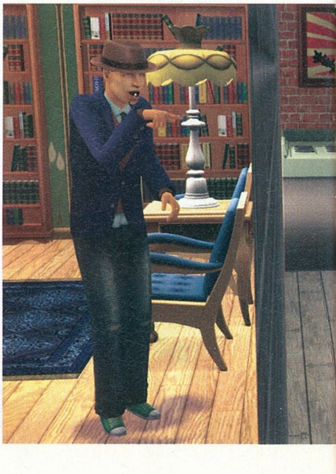
**Azt hiszem, a Maxis több tízmilliós eladással rendelkező The Sims-szériáját senkinek nem kell bemutatni: a játék még itthon is akkora siker, hogy az első, igen komoly érv volt az EA-nak arra, hogy a hazai piacra is elkezdjen honosítani. A második rész óta eltelt években a kiadó nem tétlenkedett: sorra érkeztek a különböző küldetéslemezek, amelyeknek kicsúcsosodása, az állítólagos utolsó, cikkem alanya, a nyolcadik The Sims 2 expanzió.**

A Sims 2 élt, él, és élni fog - ha az EA-n múlik, akkor biztosan. A játékhoz már az ötödik-hatodik kiegészítő környékén jöttek a fogadkozások, hogy "na de ez most már tényleg az utolsó", a hetediknél pedig már gyakorlatilag ígéret is született - amely aztán nem sokkal később megdőlt, mondván, hogy azért a nyolcadik még csak befigyelhet, biztos ami biztos. Az Apartment Life azonban minőségi produktum, akárcsak az előző részei, így a rajongók nem fognak benne csalódni - ráadásul, immáron sokadszorra, az utolsó expanzió a készülő harmadik rész előtt, szóval még annak is érdemes majd tennie vele egy próbát, aki az alapjáték óta nem nyúlt a témához.

Számtalan alkalmunk volt már a különböző Sims-játékokban arra, hogy felépítsük a saját házunkat - azonban a való élet szomorú, és jó eséllyel sokan nem ezt az utat fogják követni. A háztömbök, lakóparkok, panelek eddig szűz területek voltak a program történetében - pedig a vásárlók zöme valószínűleg vagy ilyenben él, vagy ilyesmiben készül leélni az életét, ráadásul bárki, aki eltöltött már három óránál többet egy ilyen helyen, át tudja érezni a hangulatát. A lakóközösség, a házmester, a gondnok együtt olyan közeget alkotnak, ami, akárcsak az élet bármely részén, itt is sok jóval és rosszal kecsegtetnek, de örök életre emlékek tudnak maradni. Az Apartment Life úgy döntött, hogy ha csak kicsiben is, de megadja a lehetőséget simjeinknek, hogy a saját családi házak után most egy bérleménybe költözzenek, hogy kiderüljön: vajon ebben a környezetben is el tudnak-e boldogulni?

Minden ugyanúgy kezdődik, ahogyan eddig, csak nagyban: mindennek a kezdetén felépíthetünk egy saját bérházat, ahová aztán bezsúfolhatunk jó pár családot - de természetesen előre létrehozott helyek, lakások közül is lehet majd választani. Az építkezés egyrészt a szokásos - ha mi magunk kovácsoljuk össze leendő lakóközösségünk életterét -, másrészt azonban, ha nem saját terepre, hanem egy "külsős" helyre költözünk, elfelejthetjük a teljes hozzáférést: pusztán tapétázhatunk, új szőnyeget, esetleg plafonborítást (most már ilyen is van) helyezhetünk el. Ezzel természetesen kihal a babaház kényünk-kedvünk szerinti definiálása, azonban a berendezés joga megmarad: megjelennek többek között a csigalépcsők, szemétledobók, felhajtható ágyak - egy szó, mint száz, számtalan olyan eszköz, amelyek eddig hiányoztak, de szinte mindannyian

**"Lakásvásárlás és összeköltözés előtt kötelező darab. Modellezzük le Simekkel a jövőnket..."**



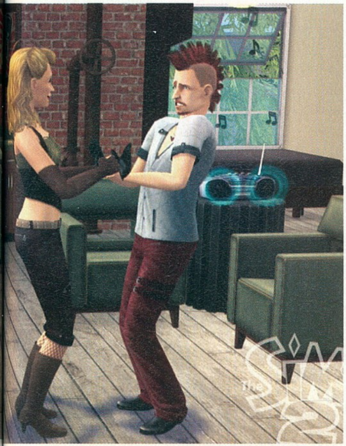
**Végre igazi hazai ízek köszöntenek ránk, lakhatunk panelben, mint a legtöbben ebben az országban!**

## AZ IKEA ÉS A SIMEK

Természetesen a teljes értékű kiegészítő mellett időközben az Electronic Arts megint kidobott egy "cuccos" csomagot is, ezúttal a világszerte ismert IKEA áruházzal karöltve. A The Sims 2: IKEA Álomotthon Cuccok címre hallgató kiegészítőbe szinte az összes (na jó, azért ez túlzás) IKEA által forgalmazott bútor bekerült. Ennek köszönhetően végre tényleg berendezhetünk egy ízig-vérig magyar lakást, hiszen kinek ne lenne otthon legalább egy IKEA berendezése (fővárosiak előnyben). Ha pedig a Nagyvárosi Életet is telepítjük, akkor bizony a svéd gyár bútoraival terhelt panelek hangulatát is megidézhetjük...

találkozhattunk már velük az életben. Bár elsőre furcsának hathat a dolog, valójában nagyon is jó, sőt, reális úton indultak el a fejlesztők - és úgy tűnik, ezt szeretnék majd továbbgörgetni a harmadik részben is: a lakás az otthonunk, nem pedig olyan közeg, ahol minden percünket töltjük. A környéken (Belladonna Cove...) számtalan olyan terület található (kávézók, szupermarketek, parkok), ahová kivonulhatunk akár magányosan, akár családostól, hogy az ott mászkáló többi Simmel (amelyeket természetesen majd a még mindig zseniális mesterséges intelligencia irányít) építgessük szociális kapcsolatinkat. Apropó, szociális kapcsolatok: megjelent a hírnév rendszer, amely kissé esetlenül, de mégis reálisan próbálja meg az életet utánozni: ha barátaink rólunk alkotott véleménye jó, akkor az őket ismerő simeknél előnnyel indulunk, ha azonban antiszociális viselkedésünk legendás, lehetséges, hogy már a beszélgetés kezdete előtt utálnak majd minket a környéken élők.

**A játékon még az összeköltözés előtt modellezhetjük, milyen ha a haverokkal bérlünk közös lakást.**



Természetesen, ha már bérház, nem szabad megfeledkezni a házfelügyelőről sem: a tulaj vagy gondnok - kinek mi tetszik - az ilyen lakóközösségek lelke (tuti, hogy nem magyar tapasztalatokból építették fel a programot): a hét meghatározott napján hatalmas bulikat tart az egybegyűlteknek, begyűjti a lakbért (amit magányosan nehéz fizetni - ezért vehetünk fel magunk mellé egy lakótársat, aki ugyan beszáll a rezsibe, cserébe nem vehetjük át felette a kontrollt, ami hihetetlen mókás szituációkat szülhet...) és bizony, segít megjavítani az elromlott, lakáshoz tartozó dolgokat. Sajnos ezt nem sikerült humorforrásként felhasználni: nem egy hajlott hátú, öreg bácsiról van szó, aki a legrosszabb pillanatokban rúgja ránk az ajtót, mondván, hogy mit szexelünk esküvő előtt - pusztán egy újabb figuráról, aki afféle szolgáltatásként működik.

Csak hogy ne lehessen tovább erőltetni a "de hát ilyen az életben is van!" vonalat, a készítők egy meglehetősen frappáns (?) húzással visszahozták az első részben "sajnos" már elköszönt boszorkány-vonalat. Jó, rossz és semleges boszik tucatjai jelennek meg a környéken, akik aztán jellemüktől függően felfordíthatják a jól menő szituációkat: nincs is annál rosszabb, amikor egy antiszociális emberek között rendezett, szándékosan rossz hangulatú bulit feldob egy fehér ruhás, seprűn lovagló tündérke, vagy amikor az éppen gyászolt apa egy sátáni figurának köszönhetően visszatér, hogy zombiként rontsa el a mulatságot. Ezzel csak egy módon lehet felvenni a versenyt: össze kell barátkozni egy boszival, hogy aztán bekerülhessünk közéjük, különböző varázslatokat alkalmazzunk (jellemtől függően boldogságbombákon, illetve a már említett élőhalott teremtésen kívül számtalan lehetőség van még.)

Amikor Bate felajánlotta nekem, hogy próbáljam ki a legújabb Sims 2 kiegészítőt, bevallom, kicsit pesszimistán álltam a dologhoz – de miután az alapjáték óta ez a sorozat nem járt a gépemben, nagyon kellemesen csalódtam. Az új szituációk, a tengernyi lehetőség és a hihetetlenül ötletes megoldásoknak hála a program még mindig az egyik legszórakoztatóbb videójáték a piacon, ráadásul - ellentétben komolyabb társaival - lepasszolhatjuk akár a barátnőknek is, aki ugyan valószínűleg nem fogja értékelni a rothadó, zöld bőrű, kicsit érthetetlen boszorkányokat, akik a lakás bútorzatát gyűjtogatják unalmukban, de cserébe imádni fogja az összes többi extrát, amelyet ez a kiegészítő nyújt.

**PC GURU**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 07 |
| ZENE | 08 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 08 |

Az új szociális rendszer és az együttélés néha mókás, néha keserédes szimulálása pont ugyanolyan jól megy a sorozatnak, mint az élet többi területének mármár paródiába hajló utánzása. Nagyszerű szórakozás, a széria darabjaiért rajongóknak kötelező.

NIGHTBAGOLY

**PRO:**
- + zseniális mesterséges intelligencia
- + addiktív játékmenet

**KONTRA:**
- - boszorkányok

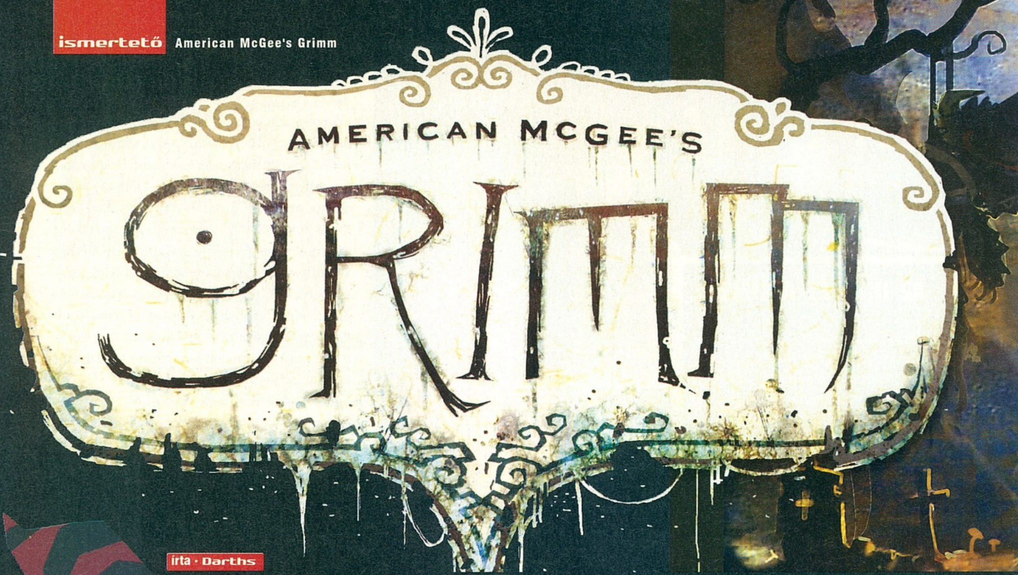
**JÁTÉKÉLMÉNY:** 7.9

Ez még mindig egy Sims, de kiemelkedően jó. Ha szeretted az eddigieket, imádni fogod, ha nem szeretted, nem valószínű, hogy beleszeretsz.

WWW.PCGURU.HU/1329

| | |
|---|---|
| THE SIMS 2 | 92% |
| THE SIMS 2: JÓ UTAT | 78% |
| THE SIMS 2: ÉVSZAKOK | 89% |

GÉPIGÉNY: P 1,3 GHz CPU, 512 MB RAM; Windows 98+, 32 MB RAM




írta · Darths

# Egyszer volt, torz nem volt...

fejlesztő > Spicy Horse kiadó > GameTap
web > www.gametap.com/grimm

**Hófehérke, Hamupipőke, Holle anyó, Piroska és a Farkas, A brémai muzsikusok és még sorolhatnám a Grimm testvérek termékeny munkásságának gyümölcseit – remélhetőleg ezek közül egyik sem hangzik idegenül a fiatalabb generáció számára. Már csak azért is remélem, mert McGee mester ezeket az alkotásokat használta fel legújabb játékához – persze a sajátos, elmeroggyant felfogásával megbolondítva. A rémisztően jól sikerült Alice-torzítás után mérhetetlenül nagy elánnal vártam az újabb agymenést, ám hatalmasat koppant az arcberendezésem a padlón, miután elhúztam az első két epizód nótáját...**

Igen, ahogy az a bevezetőben említésre került, epizódokról beszélünk. Hasonlóan a Sam & Max újkori kalandjaihoz, ahol egyértelműen bevált ez az üzleti modell, tehát nem csoda, hogy más is megpróbálkozik vele. A különbség annyi, hogy itt már azt is biztosan tudjuk, hogy három szezonra bontva fogjuk megkapni a tervezett huszonnégy epizódot (aztán persze kérdéses, hogy ebből mi fog teljes egészében megvalósulni). A részek egy hetes csúsztatásokkal lesznek elérhetőek – kisebb nagyobb szünetekkel –, csak a GameTap rendszerén keresztül (a nyitó rész, mézesmadzag gyanánt ingyenesen letölthetőek mindenki számára). Az első két évad tizenhat epizódját még 2008-ban megkapjuk, míg a harmadik és egyben befejező szezon a tervek szerint 2009 elején fog megjelenni. Egyelőre nincs tervben dobozos verzió megjelentetése, de azért titkon reménykedem, hogy az elkészült huszonnégy rész kiadását követően az egész szériát ráégetik egy (vagy több) korongra, amit aztán műanyagba zárnak és úgy riogatják az elmebeteg mesékre kíváncsi játékosokat. Kérdés, hogy kell-e ez akárkinek is? A tesztben természetesen igyekszünk ezen kérdésre is választ találni.

## A „HALUGYÁROS" MÁR MEGINT BAKOT LŐTT?

Még tavaly megfenyegettem Batét egy Pókember képregénnyel (ami alatt egy szikrára kész gyújtóeszközt tartottam): ha ebből a McGee-féle Grimm-projektből valaha is lesz valami, akkor azt én szeretném górcső alá venni. A mester első önálló játéka, az Alice mind a mai napig az egyik nagy kedvencem, a telefonom csengőhangja is a játék intrójából való, és félévente újra és újra végigjátszom, hiszen abba a zseniálisan eltalált hangulatú programba az első pillanattól beleszerelmesedtem (ha valaki nem ismerné az említett alkotást, az lapozzon az e havi Nosztalguruhoz, ott bővebben is foglalkozunk vele)... Ezt követően McGee újabb játékokhoz adta a nevét, és többé-kevésbé közre is működött a készítésükben, de amelyik nem bukott hatalmasat, az sem közelítette meg, még csak távolról sem, az Alice lehengerlő színvonalát. Így hát tűkön ülve vártam a Grimm-et, mint potenciális Alice-

Az egész játék dizájnja és grafikája elképesztően jópofa, kár, hogy a játékmenetbe nem öltek ennyi energiát.

A csilli-villi, cuki-muki helyszíneket szinte pillanatok alatt elrohaszthatjuk, és máris oda a bűbáj.

utódot 2008-as körülmények között, de nem csak ebben az álmomban kellett csalódnom, hanem magában játékban is, hogy magáról McGee-ről ne is beszéljek.

Én bíztam, reméltem, vártam, de azt kell mondanom, hogy nem, egyszerűen nem! Ez így még nekem sem jön be, pedig aztán nálam

Grimm a „casual shit" kategóriába esik a játékmenet szempontjából, a program egyetlen mentsvára a körítés (illetve sztori), és az American McGee-féle beteges, perverz humor. Na, de a meglehetősen negatívra sikeredett felvezetőt követően lássuk, miről is van szó valójában.

rítését adó Grimm mesékre. Ahogy mászkálunk, egy adott rádiuszban minden elrohad, a tárgyak és az emberek is átváltoznak valami rémséggé, a feladat pedig gyakorlatilag annyi, hogy az adott pálya minden szegletét átdeformáljuk. Van egy „rohadás mérő", mely jelzi mennyire fordítottuk ki magából a világot,

**„A máz tökéletes, de a beltartalom bizony nem elégíti ki az étvágyunkat, McGee-től egyáltalán nem ezt vártuk..."**

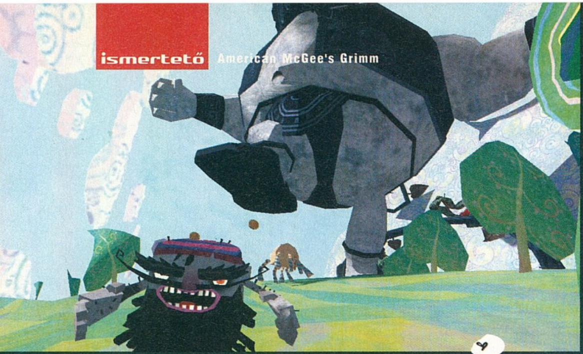
alacsonyabb ingerküszöbű játékos kevés van. Oké, hiába piszkálnak folyton a többiek, hogy milyen vackokkal tudok órákat eltölteni, ez így alapvetően butaság, csupán arról van szó, hogy szeretem meglátni-megkeresni és kiélvezni egy játék azon a részét, ami igazán jól sikerült – a legjobb, amikor minden a helyén van, de ez sajnos elég kevés esetben szokott megvalósulni. Viszont a casual játékoktól még én is herótot kapok, márpedig szerencsétlen Grimmből végül az lett. Szakszótáramban a

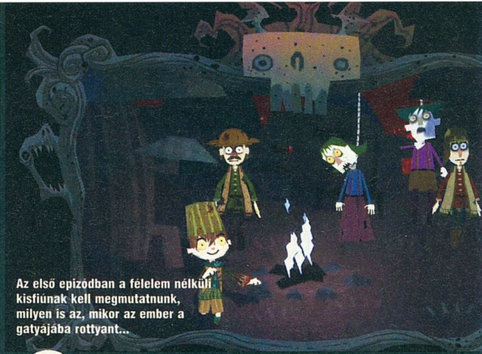
## BOLDOGAN ÉLTEK, MÍG BE NEM SZARTAK...

A Grimm lényegében olyan egyszerű, mint egy szeg: bárki tud vele játszani, aki képes használni az egeret és a „WASD" billentyűket az irányításhoz, mert gyakorlatilag ennyi szükséges a végletekig leegyszerűsített kezeléshez. Egy velejéig gonosz gennymanó-szerűséggel kell garázdálkodni a megbolondított tündérmesékben, karakterünk folyamatosan hozza a rontást a környezetére és a játék kö-

tehát mennél több területet járunk be, annál előkelőbb (azaz undorítóbb) fokozatra billenthetjük ezt a mércét. Ez azért jó, mert minél jobban tarolunk, annál több pontot kapunk a pálya végén, illetve minél magasabban van a mérce, annál nagyobb lesz a gennymanó hatalma, s így nagyobb pályaelemeket is képes lesz homályba borítani.

A program tehát ebből a nem túl változatos koncepcióból próbál meg táplálkozni – kiegé-





Az első epizódban a félelem nélküli kisfiúnak kell megmutatnunk, milyen is az, mikor az ember a gatyájába rottyant...

szítve online dicsőségfallal a kalandozások során szerzett pontok alapján –, folyamatos interakcióban vagyunk a környezettel, amit a torz Grimm történetek elmeselése színesít ki – már amennyire. Sok átvezető animáció van, amikor a gennymanó meséli a történetet, közben a képernyőn is végigkísérhetjük az eseményeket, amelyek valahol jópofák is, de ettől még elég karcsú a kivitelezés. Az első epizód sztorijában van egyszer egy kisfiú, aki nem értette, mi az a félelem, és szerette volna ezt megtudni valakitől. Ekkor lépünk mi a képbe, jó pár pályán keresztül próbálkozunk a korábban leírt módon félelemmel megtölteni a kis lelkét, hadd tudja meg, mi fán terem a hidegrázás…

## DEFORM REFORM

Külalak szempontjából valami hasonlót már láthattunk a Bad Day L.A.-ben, ám ami ott nagyon nem mutatott jól, az itt teljesen prímán passzol(na) a stílushoz – most éppenséggel a tartalom lett csökött. A cikk körítéséből jól látszik, hogy hiába tűnik egyszerűnek ez a rajzfilmszerű grafika, mégis teljesen egyedi, az erőltetetten szögletes karakterekkel együtt (nekem ezzel semmi problémám nincs – sőt, a PSP-s Patapon óta a szerkesztőség tagjai kifejezetten rajonganak a hasonló megvalósításokért), és tényleg szórakoztató figyelemmel kísérni, ahogy egy napsütötte vidám kis helyszínt fokról-fokra megrohasztunk és bekebelezünk – de ez önmagában nagyon-nagyon kevés. Márpedig ennél sokkal több mindent nem tudunk csinálni a játékban, néhány rejtett érme összeszedésén és a lakosok „arconpisálásán" kívül (ez nem vicc, ha kissé felfelé nézünk gennymanó

## TETSZÉSI INDEX (A MCGEE-JÁTÉKOK)

**BAD DAY L.A. (2006)**

A játékot még Stöki értékelte 43 százalékra, ebből is látszik, hogy nagyon nem sikerült megfelelő mederben tartani az otrombaságokat. Ahogyan őt kiborította a program, úgy mindenki mást is, így méretes nagy bukás lett a cuccból.

**SCRAPLAND (2004)**

Az Oz törlését követően American lepaktált az Enlight Software-rel és összehozták a Scrapland robotos agymenését – egész ügyesen. Habár nem lett akkora siker, mint az Alice, azért így is kellemes órákat tölthetett vele az ember. Persze a legnagyobb erény ezen játék esetében is a szépen kidolgozott design volt.

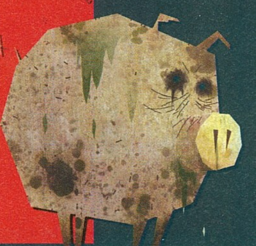
**ALICE (2000)**

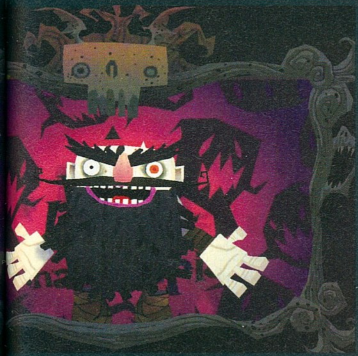
Alíz Csodaországban, eltorzítva egy élvezetes, mászkálós akciójátékban, feledhetetlen élmény, azóta sem sikerült hasonlót alkotni. A Lewis Caroll történetei után játszódó cselekménnyel bíró játékról bővebben is olvashattok, hogyha ellapoztok a Nosztalguruhoz. Stöki ezúttal ezt a programot vette górcső alá.

LEGROSSZABB ← → LEGJOBB

## ÓZ, A NAGY VARÁZSLÓ, AKIT ELVITT A KASZÁS

Még 2002-ben jött az ötlet, hogy McGee első játékának mintájára készít egy hasonló adaptációt az Óz, a csodák csodája feldolgozásával, ám ezúttal komplexebb játékmenettel, mely egy összetett mágiarendszeren alapult volna. Sajnos a kiadók úgy gondolták, hogy ez egy elvetélt ötlet, így McGee is felfüggesztette a projektet. Később a Disney-vel kitalálták, hogy a koncepcióból nem játékot, hanem egy horrorisztikus rajzfilmet kéne készíteni, így a játék fejlesztését lelőtték, ám az eredetileg trilógiának tervezett filmről azóta sem hallani semmit. Ha az Ózból nem is lesz se játék, se film, a horrorisztikus Alice kapcsán már egy ideje megkezdődtek a filmadaptáció munkálatai, méghozzá Scott Faye producerkedése alatt (ő a Max Payne-moziban is közreműködik). Ennek azért örülünk, mert jó kis borzongást lehetne összehozni egy pszichopata Alice szerepeltetésével, ám titkon reméljük, hogy azok az Oz tervek még megvannak egy fiókban, és egyszer még megvalósítja őket a mester.





Gennymanónk nem egy szimpatikus figura, nem is lesz a szívünk csücske, de azért mókás bemocskolni vele a világot...

komával, az azonnal elkezdi csurgatni a sárgát, ami amellett, hogy elrettenti az élőket ha az arcukba irányítjuk, megjelöli, hogy meddig vagyunk képesek elugrani). Voltak reményeim, hogy a második epizódban majd változik a szisztéma, de nem. A Piroska és a Farkas történetét feldolgozó rész ugyanez a móka, ismét a szimpatikus gennymanónkat kell kommandíroznunk, annyi különbséggel, hogy a helyszínek még elborultabbak, és még a másik címszereplő, a csúnya ordas testét is meg kell járnunk, hogy itt is kifejtsük "áldásos" tevékenységünket. Az első évad tehát bizonyosan a rohasztás szellemében telik majd, s csak abban bízhatunk, hogy a folytatásra azért születnek majd újabb ötletek. Persze mindezen remények mellett is ember legyen a talpán, aki megérti American McGee észjárását, de nekem az Alice óta nem sikerült rájönnöm, hogy mi a fenét akar ez a főszer és miért erőlteti ezeket szélsőséges játékelemeket, ahelyett hogy olyasvalamivel próbálkozna, ami egyszer már naggyá tette őt – persze szép dolog a kísérletező szellem, de az nem lehet igaz, hogy a fejlesztői oldalon nem érzékelik, hogy ez így nagyon távol van az igazitól...

Színes is, szagos is, de hogy mi ez? Fogalmunk sincs.

### ELMARAD A HAPPY END

Nincs értelme tovább ragozni, cikkemből világosan kitűnik, hogy újfent nem sikerült egy életképes koncepciót jól kivitelezni. Hiába vannak itt a tündérmesék, illetve hiába érdekes a pályák eltorzítása, ez így még édeskevés. Komolyan nem értem a dolgot, és mérhetetlenül sajnálom is, hiszen ha az Alice-ben sikerült már egyszer (méghozzá rögtön elsőre) maradandót alkotni, azt miért ne tudná American „zakkant" McGee hasonlóképpen összehozni megint!? A válasz várat magára, annyi bizonyos, hogy a bravúr ezúttal sem sikerült. Egy játék, amiben a kihívás szintje gyakorlatilag a nulla közelében tendál – pláne egy hardcore játékosnak –, a mai világban, mikor a PC egyre inkább már csak a hardcore játékosok platformja, ez bizony harmatgyenge – véleményem szerint ez így biztos bukta. De ha nem, akkor is kár érte...

**pc guru**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 07 |
| ZENE | 06 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 05 |

Csalódás! Egy jó alapötlet és elképzelés egy elbaltázott koncepcióval megvalósítva. Jó-jó, hogy teljesen eltorzíthatom a világot és kiforgathatom a Grimm-meséket, de hol marad a játék...?

DARTHS

**PRO:**
- Teljesen átformálható világ
- McGee-féle agyament rémmese
- Egyedi grafika

**KONTRA:**
- Unalmas és pofonegyszerű játékmenet
- Kihívás teljes hiánya

**JÁTÉKÉLMÉNY:**

**6.9**

Az elején az újdonság erejével hat, de miután kéthárom pályát végigszántottunk, elfogy a meglepetés és csinálhatjuk ugyanazt mindvégig...

WWW.PCGURU.HU/S36

| | |
|---|---|
| AMERICAN MCGEE'S ALICE | 94% |
| BAD DAY L.A. | 43% |
| LITTLE BIG ADVENTURE 2 | 92% |

**ÉPIGÉNY:** P IV 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VGA

**Trónkövetelő? Dehogy, csak egy ideiglenes helyettes...** írta · NightBagoly

# LEGEND: HAND OF GOD

fejlesztő > Master Creating kiadó > dtp entertainment web > www.legend-game.com

**Az akció-szerepjátékok szerelmesei el vannak kényeztetve mostanában. Bár a Diablo harmadik részéig még bizonyára hosszú évek vannak hátra, a kisebb fejlesztőstúdiók égnek a vágytól, hogy bebizonyítsák: ők is tudnak szórakoztató, látványos darabot kisajtolni a stílusból. A Legend: Hand of God is egy ilyen bizonyítási vágy során született meg...**

A világot soha nem látott veszély fenyegette: az erőtől és gőgtől elvakultak elérték, amitől mindenki rettegett, és kaput nyitottak a démonok világára. Az istentelen teremtmények előseregletek a másik létsíkról, majdnem teljesen leigázták a törpéket és az elfeket, és végső, mindent elsöprő rohamra készültek az emberek királya ellen... Azonban elszámították magukat. Amikor már a szájukban érezték a győzelem édeskés ízét, a lények, akiktől a legkevésbé féltek, a megszállni kívánt világ legfiatalabb teremtményei összefogták az elnyomottakat, és a király két gyermekének vezetésével apránként visszaszorították a hordát. Ám a kaput nem tudták bezárni - arra csak egy legendás, de emberöltők óta elveszett ereklye lett volna képes. Az elnyomott népek tehát létrehozták a Szent Lángot, és a portál elé helyezték – bármilyen sötét lény, aki megpróbált előtörni, elégett, mielőtt körbenézhetett volna. Hogy a győzelem biztos legyen, Targon, az idősebb testvér, és testőrei egy csoportja áttörtek a lángon, hogy végső csapást mérjenek az ellenfél hadurára – azonban mielőtt önfeláldozó küzdelmüket megkezdték volna, utasították az odaát maradtakat, hogy emeljenek egy kolostort, amely oltalmazza a lángot, és őrizzék, amíg vissza nem térnek... Több évtized telt el azóta, a föld örökösei pedig hűen teljesítik a feladatot, amelyet kiszabtak rájuk. Ám valaki úgy dönt, elég a nyugalomból – beszökik a kolostorba és eloltja a tüzet, amely a világot védi, a horda pedig ismételten előront, hogy egy végső csapást mérjen az emberiségre. Csak egy hős segíthet...

## DIABLO OF GOD!

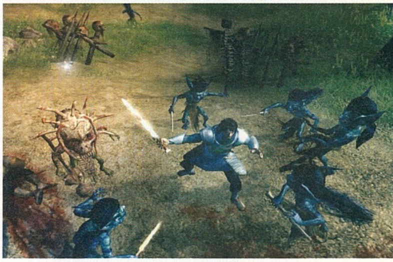
Szokták mondani, hogy jótól lopni nem szégyen, azonban a Legend olyan szinten merít a nagy öreg Diablo-sorozatból, hogy ha nem tudták volna pár zseniális, saját ötlettel feldobni, szinte már-már plágiumgyanús lenne a dolog. A szörnyek nevének kiírása, a képességek zöme, de még jó pár helyszín is olyan, mintha egy az egyben kiollózták volna a Blizzard klaszszikusából, ehhez azonban sikerült pár nagyon ötletes dolgot keverni. A híres vállalat minden bizonnyal nem fogja a lelkére venni a nyúlást – már csak azért sem, mert ők sem arról híresek, hogy csakis a saját ötleteikkel kaszálnak milliókat, példaként elég csak a Craftok, és a Warhammer univerzum közötti enyhe átfedéseket megfigyelni...

## HOL VAN A HŐSÖM?

A kissé sablonos high-fantasy történet egy gyönyörű, varázslatos és hangulatos akció-szerepjátékot rejt. Közvetlenül azután kapcsolódunk be a játékba, hogy a monostort lerombolja az előtörő gonoszok hordája, és tündéri segítőnkkel (aki nem mellesleg az egérkurzor...) karöltve az lesz a feladatunk, hogy megkeressük a már említett legendás ereklyét, Isten kezét, és szétverjük a portált egyszer és mindenkorra. Az első, ami szembeötlik, amint hajlandóak vagyunk párat klikkelni, a grafika: bátran mondom, én ilyen gyönyörű programmal ebben a kategóriában még nem találkoztam. A remek fények, a reális fizika és a gyönyörű táj együtt olyan élő, lélegző világ illúzióját keltik, amelyre eddig még nem volt példa. A műfajból adódó harci sutaságot lélegzetelállító, filmszerű, interaktív látvánnyal feledik meg: a lendülettel érkező szörnyek elsodornak bennünket, a nagyobb dögökhöz hősünk

A látványra nem lehet panasz, és itt most nem feltétlenül arra gondolunk, hogy helyes lenne ez az szarvas szörnyike...

## "Amíg az öreg ördög visszatér, ezzel a programmal nagyszerűen elszórakozhatunk..."



felugrik, hogy komolyabb sérüléseket tudjon okozni, a goblin nagyságú kis genyákat pedig egy-egy gyengébb csapással is méterekre repítjük. Játéktechnikailag ez sokat nem jelent, azonban azzal, hogy minden csata látványra más és más, sikerül elérniük, hogy jó ideig tudjunk gyönyörködni az összecsapásokban, amelyekből ugye a műfaji kötelességből adódóan lesz majd dögivel. A grafika okozta élményt a zene tetézi – a fülbemászó témamuzsika, és a dinamikusan, a helyzethez válogatott, nagyzenekar által előadott művek egyaránt már-már a tökéletesség érzetét keltik, és ezt a fenséges összhatást épphogy csak nem csapja agyon az angol szinkron, amelynek minősége egyszerűen utcahosszra lóg ki az amúgy nagyon is jól összerakott programból. A főhős még úgy- ahogy megkedvelhető – bár az ember szinte hallja, ahogy zizeg a papír a háttérben, amiről felolvas a színész –, de példának okáért a minket kísérő tündér borzasztóan irritálóan sipít, a tájon fellelhető nemjátékos karakterek pedig úgy ahogy vannak, katasztrofálisak – ha a programot átlengő humor nem teremtene még ilyen minőség mellett is vidám perceket, esküszöm, minden előnye ellenére is félredobtam volna a cuccot. De kit érdekelnek a viccek és a szerethető karakterek, ha egy játék nem nyújt elég változatosságot? Jelentem, ezzel sincs probléma – bár az talán sokakat meglep majd, hogy indulás után nem generálhatunk karaktert. A főhős személye – amúgy német módra – adott, az első szintlépésig várnunk kell a kasztosodásra, ekkor azonban nem is egy, hanem rögtön két foglalkozást választhatunk majd magunknak, amelyek képességeire aztán minden egyes újabb és újabb előrelépés után oszthatunk egy-egy pontot. A paletta igen színes, harcos, tolvaj, varázsló, vándor és pap szerepel a repertoárban, ezek ötvözésével pedig gyakorlatilag nincs olyan kötelező fantasy-szereplő, amelyet ne alkothatnánk meg. Ami különösen tetszik, hogy a Legend nem néz ostobának csak azért, mert szeretem a stílust - a felvett tárgyak nem válnak menten arannyá, mint pár borzalmas próbálkozásban, segítőnk azonban hasznos tanácsokkal lát el menet közben: ha egy jobb fegyverbe vagy páncélba botlunk, egy humoros beszólás keretében azonnal jelzi nekünk. Az inventoryt is sikerült okosan megoldani: a szokásos, sablonos 2D-s kép helyett a talált felszerelést azonnal a karakterünkre aggathatjuk, így egyből élesben látjuk, hogyan is festünk. A helyszínek választékosságára sem lehet panasz – a külső harctereket kézzel és aprólékosan alkották meg, az útvesztőket (amelyekből lesz egy jó nagy kazal, ne aggódjatok) pedig véletlenszerűen generálja a progi, így megéri majd újra és újra belevágni, még akkor is, ha ez csak egy egyszereplős kaland – érthetetlen módon kimaradt ugyanis a többjátékos opció.

Természetesen azért messze vagyunk a tökéletességtől – a szoftverben ugyanis több a bogár, mint egy lepukkadt, nyolcadik kerületi bérházban, gépigénye pedig igen emberes, de ezek egyszerűen nem számítanak: az elmúlt pár év legszórakoztatóbb akció-szerepjátéka készült el ugyanis a Legend személyében, amely ha a Diablo 3 megjelenéséig nem is, de hosszú ideig lekötheti majd a hozzám hasonló, magányos darálásra vágyó stílusszerelmeseket.

### HUMORBÓL ÖTÖS!

Nagyon kevés olyan mű van, amelyben a humor valójában betalál, azonban a Legend ilyen. A főhős és a kis tündér párbeszédeinek zöme egyszerűen elképesztő (a kedvencem az volt, amikor az odáig a jóságról papoló szárnyas hirtelen ordítva bíztatni kezdett, hogy mészároljak le mindenkit), de a legkülönbözőbb, nemjátékos karakterek is képesek vidám perceket okozni (itt az elképesztő intellektussal beszélő, jól öltözött úriemberé a pálma, aki mintegy mellékesen közli, hogy amúgy útonálló, és ugyan adjam már át az értékeimet). Reméljük a fejlesztőbrigádnak lesz esélye egy második részre, és ott már az angol szinkron is rásegít majd az élményre...

**PC GURU**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 08 | |
| ZENE | 07 | |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 07 | |

Ritkán történik meg velem, hogy egy semmiből érkező program rabul ejt - azonban cikkem alanya megtette. Hangulatos, látványos kis akció-szerepjáték - érdemes lesz figyelni a fejlesztőket!

NIGHTBAGOLY

**PRO:**

+ Gyönyörű látvány
+ Remek zene
+ Jó humor

**KONTRA:**

- Nincs multi
- Gyenge angol szinkron
- Bogaras

**JÁTÉKÉLMÉNY:**

**7.5**

Elejétől a végéig finom falat, ráadásul a rengeteg variációnak hála sokszor újra elő lehet venni

| | |
|---|---|
| DIABLO2: LOD | 94% |
| DIABLO 2 | 90% |
| DIABLO | 90% |

WWW.PCGURU.HU/945

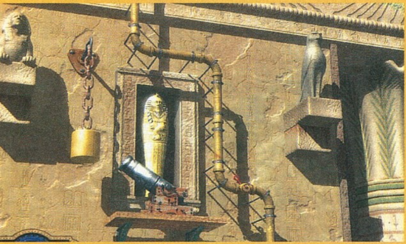
**GÉPIGÉNY:** PIV 2 GHz CPU, 1 GB RAM; Windows XP vagy Vista, 256 MB PS 3.0 kompatibilis VGA

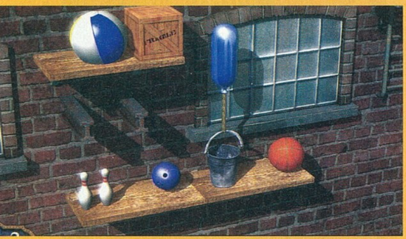
# CRAZY MACHINES 2

fejlesztő > Novitas/FAKT kiadó > Viva Media web > www.crazymachines2.com írta · Tika

**A toplistás videojátékokban nem feltétlenül a descartes-i filozófia – gondolkodom, tehát vagyok – szokott lecsapódni, és nincs is ezzel semmi probléma, most viszont alaposan átestünk a ló túloldalára. A német Novitas ugyanis 2005-ben feltámasztotta a legendás The Incredible Machine sorozat flúgos gépezeteit – a nem túl eredeti Crazy Machines címszó alatt, és ezzel együtt a szürkeállomány durva tréningje is ott kopogtatott. A 3D-s reform pedig a meglepően kellemes szakmai fogadtatás mellett a közönség lelkes és műértő tagjait is meghódította, úgyhogy kötelező jelleggel érkezett most a folytatás...**

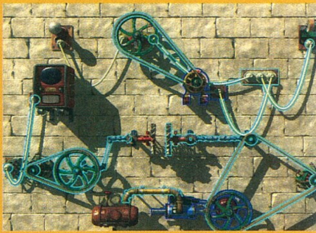
A játékot, akárcsak hajdan a TIM-et, Rube Goldberg – Pulitzer díjas karikaturista (1883-1970) – víziói inspirálták. Goldberg máig gyűrűző hullámot indított el „elmebeteg" gépeivel és rajzaival, amelyek egy egyszerű, ám általában haszontalan probléma minél bonyolultabb megoldását hivatottak volt bemutatni. Egy a játékból vett példával illusztrálva, a Goldberg-gép első láncszeme lehet egy tekegolyó, ami ráesik a katapultra, az kilövi a labdát, amely legurul egy sínen és bekapcsol egy ventillátort, a légáramlat átfújja a lufit a túloldalra, a rögzített tüske kipukkasztja a léggömböt, a lufira kötött apró nehezék, pedig számszeríjat indít, és fél óra múlva a szerencsétlen kenyérpirító egy óriási dominó- és láncreakció-labirintus végén bekapcsol. Mint sejthető, a cél elérése – egyetlen izzó bekapcsolása, tűzijáték indítás, tárgyak célba juttatása – sosem rengeti meg a világot, de a kicsavart logikára épülő gépek világa remek szórakozást kínál.





A CM2 közel 200 darab ilyen puzzle-t sorakoztat fel, amelyek megoldásához a gőzgéptől a villamosságig, a különböző hajtásláncoktól a lézer- és robottechnikán át minden bevetésre kerül. A házfalnyi felületre már előre rögzített – nem mozdítható – kellékek mellé mindig egy adott (a lehető legagyamentebb megoldásra rákényszerítő) eszközkészlet van rendelve. A lézer, gőz vagy az elektromosság kezelése csupán első hallásra tűnik bonyolultnak, a játékban mindez minimális ismerettel magától értetődő rutinfeladat. Persze megtalálni a lyukakat a mechanizmusokban és logikailag összehozni az egészet egyetlen folyamatba, nos ez már a dolog kihívás része. A játék fizikai része tökéletesen lemodellezett, számol a tűzzel, gravitációval, lencsék fénygyűjtő képességével, (elektro)mágneses jelenségekkel, emellett precíz ütközés-szimulációval kápráztat. Sajnos a látvány inkább funkcionális, ugyanis egyetlen szögből kelti a 3D illúzióját, ráadásul a ráközelítéseknél látszik, hogy az élsimítás nem erőssége a motornak. Az elsülő ágyúk, a robbanóanyagok detonálása vagy akár a levegő áramlása ettől még érezhetően, mondhatni realisztikusan van jelen azon a színpadon, amely a különböző kultúrkörök (egyiptomi, görög, stb.) bevonásával igyekszik változatosabbá varázsolni az élményt.

Volt az a régi vicc, hogy hány ember kell egy villanykörte becsavarásához, nos a CM2 esetében ez úgy módosul, hogy ugyanezen villanykörte bekapcsolását akár két tucat idiótábbnál idiótább szerkezet (kardántengelytől a nitrós palackig) összekapcsolásával is megfűszerezhetjük. Nálam ez erősen ajánlott kategória, és ahogy Darths kollégám találóan megjegyezte a szintén egyedi Puzzle Quest kapcsán: vigyázat, nagyon addiktív!



Nos igen, a hagyományos gondolkodást illik a sutba dobni, mikor nekifekszünk a programnak...

pc guru

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 05 |
| ZENE/HANG | 08 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 08 |

Bevenném az alaptantervbe, mint a fizikaoktatás szerves részét. Persze a kifacsart logika, ill. a vonósugár összeegyeztetése egy kerti grillparty beindításával biztosan nem fedné a felsős tananyagot, de az alapvető kölcsönhatásokról átfogó képet adna. Azt kell mondjam, a CM2 a gondolkodni szerető ember legjobb barátja.

TIKA

www.pcguru.hu/1271

7.0

**GÉPIGÉNY:**
Processzor: 800MHz
Memória: 128MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 450MB
Video: GeF6600 v. Ati X700

Vadászni jó? írta · Miguel

# HUNTING UNLIMITED 2009

fejlesztő > ValuSoft kiadó > ValuSoft
web > www.valusoft.com

**„Uborkaszezon van. Ilyenkor a játékosok azon része, akik nem valamelyik MMOG bűvöletében tengetik napjaikat, előkotorják régi kedvenceiket, a flashjátékok kusza birodalmának felfedezésébe fognak, vagy fejest ugranak a budget kategória feneketlen mocsarába. Én az utóbbi egy hétben ez utóbbival próbálkoztam, pontosabban az onnan kihalászott Hunting Unlimited 2008-ról törölgettem a piszkot, kiderítendő, hogy van-e valami fényesen csillogó alatta, vagy csak újabb sárréteg."**

Nem kérem, nem tévedés, ez valóban Jatfield tavalyi értékelésének első bekezdése, és nem, nem szégyellem betenni, mert a játék fejlesztője sem átallotta a tavalyi játékot kiadni ismét. Ugyanolyan levitézlett grafika, fűszálra megegyező helyszínek, komolyan, még a programhibák is visszatértek. Pofátlan lenyúlás már ez is, de az igazán felháborító még csak most jön.

## ORVVADÁSZAT

A játék gerincét adó kihívások – melyek lényegében beállított vadászati élethelyzetek, úgymint a gázlónál ivó állatok távolról való leszedése, vagy a támadó medve leküzdése egy szál íjjal – döntő többsége ugyanis nem más, mint a fórumokról ingyenesen levadászható mod. Kicsit furcsa üzletpolitika az, hogy lényegében lopott tartalommal adok ki egy olyan játékot, ami már tavaly is bukás volt. Persze érthető a költségmegtakarítás ezen fura értelmezése, ennél olcsóbban kiadni egy játékot szinte lehetetlen, és ha pár vak véletlenül megveszi a HU2009-et, már beszélhetünk is a megtérülési rátáról. Mondanám, hogy amúgy nem is olyan rossz ez a vadászszimulátor, de hazudnék. A grafika továbbra is a budget-kategória legalját karcolgató pixeles, alacsony felbontású szemét, a kihívás még mindig inkább az irányításból fakad, mintsem a jó szimulációból – és azért egy egész darab állatfajjal (a felettébb egzotikus szürke farkassal) bővíteni a vadászható szerencsétlenek sorát sem túl erős próbálkozás. A fegyverek közt talán eggyel több az íj, de azért is kár, mert aki már valaha használt ilyen szerkezetet, az inkább fakad sírva, mint élvezi a „játékot".

## TÜDŐN LŐTT ÉLVEZETI FAKTOR

A szimuláció szintén a régi időket idézi, továbbra is érdemes a szelet figyelni, meg néha lefújni magunkat a testszagunkat elnyomó szerrel. A csapdák kihelyezése és sikeressége szerintem valami randomfüggvény eredménye, volt, hogy a tökéletesen ugyanoda kihelyezett csapda egyszer három állatot csalt oda, máskor meg már azt hittem, lefagyott a gép, mert a világon semmi nem történt órákig. Az állatok intelligenciájában és animációjában sok változást én nem találtam, bár egyszer volt egy terminátorba oltott medve, aki tüdőlövéssel (ami elsődleges elejtési zóna – vagyis halálos találat, a fejet vagy gerincet ért golyóval egyenlő) is kilométereket szaladt előlem.

## KEGYELEMDÖFÉS

Igazából lehetnék annyira szemét, hogy szépen idemásolom Jatfield befejező bekezdését is, de inkább magam viszem be az utolsó ütéseket: a HU2009 szánalmas próbálkozás, újabb digitális lenyúlás – már-már lopás. Még azoknak sem ajánlom, akik a tavalyit megvették, kivéve persze azokat, akik a különböző doboz miatt gyűjtik az egyes részeket. Vissza ezt a szemetet mocsárba, de tényleg.

**pc guru**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 04 |
| ZENE/HANG | 04 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 03 |

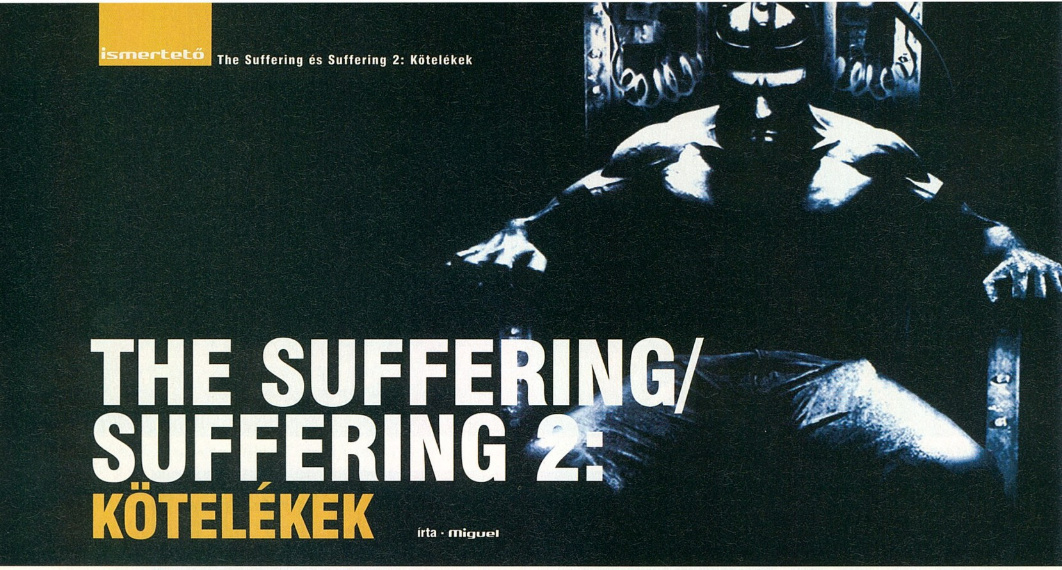
Én minden évben kipróbálom, hátha sikerül végre egy elfogadható vadászszimulátort összedobni a srácoknak. Idén szó szerint csak annyira sikerült, mint tavaly.

MIGUEL

WWW.PCGURU.HU/

**4.0**

**GÉPIGÉNY:**
Processzor: PIV 1.4 GHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: 64 MB
Szabad hely: 1 GB
Op. rendszer: XP/Vista



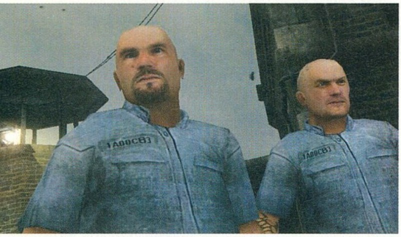
# THE SUFFERING/ SUFFERING 2: KÖTELÉKEK

írta · Miguel

fejlesztő > Surreal Software kiadó > Midway / CD Projekt web > www.cdprojekt.hu/gra.asp?gid=87

**Megmondom őszintén, hogy elsőre idegenkedtem a Sufferingtől, ráadásul mikor láttam, hogy két része is van, kis híján sikítozva menekülősre vettem a figurát, de aztán megnéztem, mit adhat nekem egy négy éves akció-horror, ami ráadásul magyarul került a kezeim közé.**

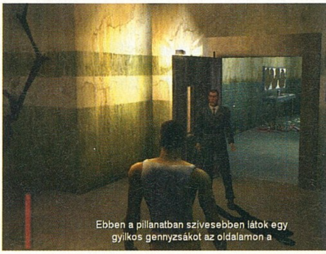
Most, hogy a bántó grafika és a hajmeresztő irányítás ellenére alaposan halálra rémítettem magam, kijelenthetem, hogy bár minden emberi számítás szerint hülyeség ezt a címet lokalizálni, mégis érdemes volt nekilátni. Persze nem indulunk ilyen szépen, előbb kicsit ízekre szedem a köritést. Nos, a doboz. Az egy dolog, hogy a képek undorítóak, ez a stílus velejárója, hogy is lehetne eladni egy horrorjátékot, ha nem egy olyan lény vicsorogna vissza ránk, akinek a szeme helyén két hatalmas tűvel ellátott orvosi fecskendő virít? Sehogy. Fordítsuk is meg gyorsan, de jajj, rémálom itt is: tördelési hiba, meg a jó magyar szokás, hogy egy idegen névhez a magyar kiejtés szerint pakoljuk a toldalékokat. „Egy kikerülhetetlen ellenfél üldözi és gyötri Torquét”, mondja a felirat, pedig a srác neve [Tork], nem pedig [Torkue], és így a közelebbről még nem ismert ellenfél rögtön egy sima megfázás is lehet, hiszen a helyes forma valahogy így hangzik: „[...] üldözi és gyötri Torque-ot”.



**A fiúk morcosak, mert Miguel már megint beszólt a kézikönyvre, most keresik és egy kicsit megtördelik...**

Sajnos a kézikönyvet sem kerülte el a hülye megoldások démona, például ha már két billentyűzetkiosztást teszek egy duplajáték kiskönyvébe, akkor csak odafigyelek arra az apróságra, hogy a két táblázatot egyazon nyelven adom közre. Persze jó, ha van kéznél egy magyar-angol billentyűzetkiosztási szótár, köszönjük is meg szépen. Kekeckedhetnék még olyanokon, hogy „OLVAS (sic!) EL fájl”, meg hogy az a fránya tördelőszoftver még mindig fütyül a magyar helyesírás elválasztásra vonatkozó szabályaira, de ne legyünk telhetetlenek – egy csomó érdekességet tudhatunk meg a kis füzetből, és úgy általában nincs vele baj, csak épp ideje lenne betölteni azt a proof readeri (angolból felmentettek kedvéért: valaki, aki megkeresi a hibákat a szövegben) állást, amit a minap láttam a forgalmazó honlapján.

A játék első és második része, vagyis az egész csomag lényege viszont tulajdonképpen kifogástalanra sikerült. A fordítás minősége jó, a készítők jól látható örömmel csillogtatták meg a magyar nyelv káromkodásbéli előnyeit, és tudom, hogy ezzel megint megdobom az eladásokat, de bizony nem véletlen az a 18+-os besorolás. Egy önérzetesebb kocsis pironkodva kérné ki magának azt, ami a játékban párbeszéd címén folyik, de ugye ez nem a fordító hibája, sőt: magyarul pont azt kapjuk, amit angolul hallunk. Igazából nagy hibát a technikai megvalósításban sem találni, csak néha történik olyan, hogy a háttérben nyöszörgők feliratozása elnyomja a velünk szemben álló, fontos szereplő szövegét. A felirat ezt leszámítva remek munka, mind időzítésben, mind pozícionálásban ideális.




A játék erős története miatt jó választás volt a Suffering első és második része, csak kicsit talán későn jött. Ettől függetlenül javaslom mindenkinek, aki esetleg még nem riadt tőle halálra – rémisztően jól lokalizált program ez.

**PC GURU**

| | | |
|---|---|---|
| FORDÍTÁS | 09 | |
| SZINKRON | -- | |
| STÍLUS | 07 | |

Régi is, nem is túl híres, mégis megérdemel egy esélyt, ha másért nem, az ügyes magyar változat miatt mindenképp.

MIGUEL

WWW.PCGURU.HU/

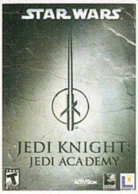
**8.5**

**GÉPIGÉNY:**
Processzor: PIII 1 GHz
Memória: 32 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 2 GB
Video: GeF6600 v. Ati X700

# top 5 Classic

**Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.**

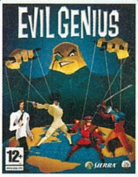
## 1 SW - JEDI ACADEMY




**Értékelés: 90%**
**Ára: 3598 Ft**
**Link: www. pcguru.hu/389**

Sajnos a legújabb Star Wars-játék, a Force Unleashed csak konzolra érkezik, így a Csillagok Háborúja fanatikusoknak a régi kedvencek felé kell fordulni. Ha így teszünk, akkor kiváló választás lehet a Jedi Knight-széria Jedi Academy című epizódja, ami a megrögzött SW-mániákusok szerint a legjobban sikerült darab a sorozaton belül – igaz ugyan, hogy a mű már a megjelenésének időpontjában sem számított forradalminak a látványt illetően, de a történet és a harcrendszer kidolgozottsága mindenkit kárpótolt a grafikai hiányosságokért. Ismert világ, ismert helyek, szép ívű, elágazó, több befejezéssel bíró cselekmény. Kell ennél több? Nyilván kellhet, de az biztos, hogy a Jedi Academy még most sem okoz csalódást a lézerkardért epekedőknek...

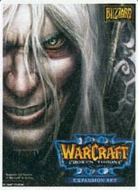
## 2 EVIL GENIUS




**Értékelés: 78%**
**Ára: 990 Ft**
**Link: www. pcguru.hu/932**

Demis Hassabis történelmet írt a Theme Hospital játékötletével, és ahogy az a nagyoknál lenni szokott, egy idő után elhagyta mesterét, Peter Molineux-t és saját stúdiót alapítva teljesen önálló játék fejlesztésébe kezdett. Bár első játékuk, a Republic nagyot hasalt, ettől függetlenül sokan messiásként várták az Evil Genius megjelenését, a játékét, amiben egy fordított James Bond-világban találjuk magunkat, méghozzá a világot eltiporni vágyó gonosz szerepében. Sajnos a program nem felelt meg teljesen a várakozásoknak, bugos volt és körülményes – ámbár ennek ellenére is bele lehetett szeretni. Akinek tehát tetszik a rossz oldal, szereti a stílusos grafikát, a menedzsmentet és mellé kötélidegekkel rendelkezik, annak most ezer forint alatt tökéletes vétel az Evil Genius.

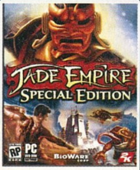
## 3 WARCRAFT 3 PACK




**Értékelés: 94%**
**Ára: 3990 Ft**
**Link: www. pcguru.hu/47**

Újabb hónap, újabb Blizzard játék a porondon, a Starcraft, a Diablo és a WoW után természetesen a Warcraft 3 sem maradhat ki az ajánlónkból. Bizony, a hősökkel operáló stratégia még mindig millió és egy ember kedvence, a CD Projektnek hála pedig ismét kapható itthon a széria, méghozzá egybecsomagolva, potom négyezer forintért – nem azért, de ez a vétel még a hülyének is megéri. Egyben bezsákolva az egészet egy epikus és tragikus történet főszereplői lehetünk, arról nem is beszélve, hogy a kegyetlenül jól sikerült átvezető animációkkal tarkított kampány végigizzadását követően skirmish küzdelmek egész garmadája vár minket a Warcraft világában, négy választható fajjal és a Blizzard játékoknál megszokott, ingyenes Battle.Net szolgáltatással. Kihagyhatatlan.

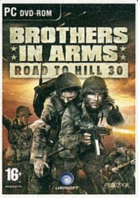
## 4 JADE EMPIRE: SE




**Értékelés: 90%**
**Ára: 3990 Ft**
**Link: www. pcguru.hu/322**

Nem először emlékezünk meg a Jade Empire-ről ezen lap hasábjain, és természetesen nem is utoljára. Ritka, mikor egy alapvetően az akciót preferáló program olyan változatosra és érdekesre sikeredik, mint a Bioware programja, amely ügyesen ötvözi a harcművészeteket és az RPG-elemeket. Tipikusan olyan program, amit még azoknak is érdemes kipróbálni, akik nem nagyon kedvelik a kifejezetten akcióorientált játékokat. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a játék viszonylag olcsón, négyezer forint környékén áll jelenleg, és teljes magyar fordítás dukál hozzá alapból, akkor nyugodtan mondhatjuk, hogy ez most egy kivételesen jó vétel, nem hiányozhat egyetlen komolyabb PC-s gyűjteményből sem.

## 5 BIA: ROAD TO TO HILL 30




**Értékelés: 90%**
**Ára: 2700 Ft**
**Link: www. pcguru.hu/1279**

E havi utolsó üdvöskénk a Brothers in Arms széria, az FPS, amely képes volt újat nyújtani a II. világháborús programok tengerében. Nem sima lövöldözésről beszélünk ugyanis, hanem taktikai programról, ahol nem egyszemélyes Rambóként nyerjük meg a világháborút, hanem egy egész szakasznyi baka felett kell bábáskodnunk. A csapattagok irányítása minimumkövetelmény, ha nem vesszük komolyan ezt a részt, akkor igen gyorsan az ellenséges hadigépezet martalékává válunk. Ezúttal tehát parancsnokként és stratégaként is helyt kell állnunk, arról nem is beszélve, hogy mindehhez még egy korrekt, a valóságot megidéző történet is társul – szóval abszolút nem az agyatlan lövöldözés lesz osztályrészünk ebben a programban. Kifejezetten azoknak ajánljuk a játék beszerzését, akik szeretik a szálkereszt mögül figyelni a világot, de nem elégednek meg azzal, hogy Serious Sam módjára lőnek mindenre, ami mozog, németül ordít és árnyékot vet..

# FUTOTTAK MÉG...

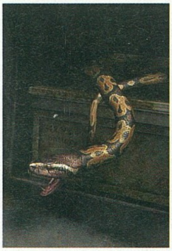
**Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk: vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatatlanság okán. Eddig nem nagyon mutattuk be nektek ezeket a torzszülötteket, igyekeztünk a jobb játékokra koncentrálni, ám ezentúl mindig jelentkezünk majd a "Futottak még..." összeállítással, amely az adott hónap "legfurcsább" játékait fogja tartalmazni...** írta · Miguel

## SPACE CHIMPS

2,8

fejlesztő > Brash Entertainment kiadó > Brash Entertainment

Nem titok: a filmeket feldolgozó játékok általában borzasztóak, még akkor is, ha maga az alapot szolgáltató mozi amúgy nem rossz. Most akkor jöjjön Szodoma és Gomorra minden bűne: az év csalódását okozó Space Chimps is megkapta a maga platformjátékát. Meglepő, de nem olyan rossz, mint a film. Persze ez nem olyan nehéz, mert az eredeti olyan rossz, hogy a mérce felállításához mélyépítőket és bányászokat kellett igénybe venni, így még az sem túlságosan zavaró, hogy néha egyes pályaelemek eltűnnek a lábunk alól, illetve hogy semmit sem tudunk meg a filmről belőle – mondjuk ezért lehet, hogy köszönetet is kellene mondanunk. Van például az a rész, ahol a lánycsimpánzzal kell pillangószárnyakon repkedni, és hogy ne zuhanjuk le, bizonyos időközönként a körülöttünk lebegő kis izékből tankolni. Kicsit összezavart az a tény, hogy néha hiába kaptam el a foltokat, úgy lezuhantam, mint egy pillangószárnyas csimpánz. Messze elkerülni.



## ART OF MURDER: FBI CONFIDENTIAL

fejlesztő > City Interactive kiadó > Pinnacle

Vannak olyan játékok, amiknél alapvetően az ember nem gyanakszik: FBI, nyomozás, hullák, bizonyítékok – sok rossz nem érhet, nem igaz (habár, a legutóbbi CSI, a Hard Evidence is simán rácáfolt erre)? Nos, az első küldetés a következő, kapaszkodjon mindenki (dobpergés): el kell intéznünk aaaaa... PAPÍRMUNKÁT! Komolyan, ez azért alaposan elrúgja a pöttyöst még az olyan sokat látott játékosnál is, mint én – keressek papírt a nyomtatóba? Az élethűség egy olyan fokozata ez, mint egy térdlövés a Crysisban. Persze nem ez az egyetlen olyan momentum, ami miatt a pokolra kívánom a fejlesztőket: például csak azért női karaktert megtenni főszereplőnek, hogy egy tetves ládát se tudjunk odébbmozgatni anélkül, hogy valami nagyon furát ne eszkábálnánk, nos, az a pályatervezés legalja (így viszont ez is szép párt alkot a hangminőséggel – katasztrófa). Amúgy, csak hogy ne hagyjak senkit kétségek közt: a sztori végén már Peruban járunk – a köztes állomásokat fedezze fel magának mindenki, de csak azok, akik szöges széken ülve játszanak, tűzforró egérrel.

2,5

## DREAMLORDS: THE REAWAKENING

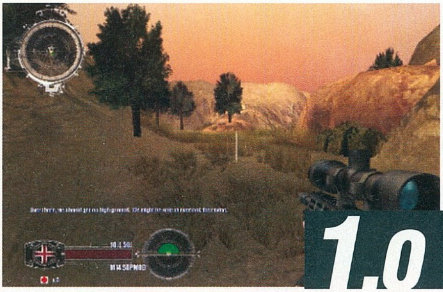
fejlesztő > Brash Entertainment
kiadó > Brash Entertainment

4,2

Tudom, piti dolog egy ingyenes játékról írni, főleg, ha olyan hiánypótló darabról van szó, mint ez az MMORTS. A baj csak az, hogy ez a szintű silányság már bántó szó után kiált, nekem meg kötelességem, ugye. Szóval, ez a játék minimum fura. Például egészen formabontó, hogy az alapanyagok menedzselését a játék honlapján keresztül intézzük, vagyis ahhoz, hogy eladjunk két követ, ki kell lépnünk a játékból. Most komolyan, nem volt egy tökös tesztelő, aki a második alkalomnál az asztalra csapott volna? Apropó asztalra csapás – az irányítás. Önmagában még nem lenne olyan kétségbeejtő, de a kamerakezeléssel együtt sikeresen teszi lehetetlenné a játékkal való interakciót, és a veszett kattingatásnak börleszkbe illő futkározás lesz a vége – tiszta Benny Hill show az egész. Ez utóbbira tesz rá egy lapáttal az, hogy az ellenség rá se bagózik az egységeinkre, csak és kizárólag az amúgy meglehetősen potens Dreamlordunkra fáj a foga. Kár ezért a játékért, egy ennyire üres piacon még akár siker is lehetett volna.

## MARINE SHARPSHOOTER 4

fejlesztő > Groove Games
kiadó > Groove Games



1.0

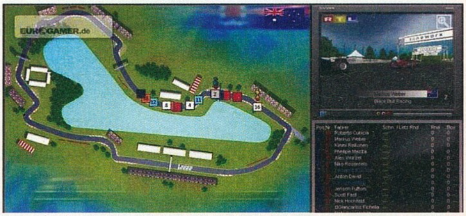
Egy játék, aminek nincs pozitívuma – leszámítva, hogy nem kötelező. Egy mesterlövész, akivel többet futunk majd lövészárkokban, mint ahányszor lövünk. Ellenség, ami olyan buta, hogy ha kilősz mellőle valakit, nem vesz róla tudomást – persze lehet, hogy nem veszi észre, hogy csupa agyvelő a zubbonya. A készítők viszont ennek ellensúlyozására röntgenszemmel ajándékozták meg a célpontjainkat – átlőnek (mit átlőnek? El is trafálnak!) a falon, fán, sátorlapon, mindenen. Már épp csalást kiáltanánk, de nini, a célkereszt vörös, pedig senki sincs a közelben – azt hiszem, erre mondják, hogy egy lövés – egy halál. Hahá! Tévedés! Ha a fejet trafálod el, akkor egy lövés elég. Ha bármi mást, már kettő kell. Aztán van egy olyan érdekesség is, hogy halljuk azokat, akik tőlünk több mint száz méterre állnak. Oké, ezek az amcsi tengerészgyalogosok igazán keménykötésű palik, de hogy kagylózásban még magát Szupernagyit is lenyomják, no, az egy kicsit azért erős. Az értékelés pedig... Hol van itt a mínuszjel...?

## Pranksterz: Off Your Boss

fejlesztő > GFI
kiadó > GFI

3.8

Van ez a sorozat, amikor a szomszéd orra alá kell némi borsot törni, és úgy tűnik, hogy az olcsó pénzért árult trágya üzleti modell sikerességének újabb bizonysága ez: igazából nem jó, de mégis van folytatás. A szokásos felépítést kapjuk most is: egy-egy pályán addig kell szívatnunk az amúgy hót buta főnököt, míg teljesen ki nem készül. Ebben segít az, hogy ő csak megy fel-alá, néha megáll, ilyenkor látjuk, hogy mit gondol egy adott berendezési tárgyról, mi meg jól kifundáljuk, hogy mi a teendő – banánhéjat dobjunk a földre vagy mérget a kávéba... Szánalmas. Főleg, hogy a dobozon azt olvasom, hogy a csínyek és a környezet láttán nem bírom majd abbahagyni a röhögést. Nos, nem vagyok benne egészen biztos, hogy a fejlesztők ezt pontosan így értették, mindenesetre tény, hogy kínomban tényleg felvinnyogtam néha (és most nem is említem, hogy a játékban szereplő szövegeknek egy része megmaradt a cirill betűs eredetinek). Itthon olyan kétezer forint lesz szerintem, de még annyit se ér.



## RACING TEAM MANAGER

3.2

fejlesztő > Kalypso kiadó > Kalypso

Az F1-es játékokat amúgy sem értem nagyon, hiszen a verseny lényege, hogy a vasárnapi ebéd után az ember álomba merüljön a több ezer fordulaton pörgő autók hangjára. A Racing Team Manager a nálam éberebbeket és technokratábbakat célozza meg, viszont csúfos kudarcot vall, főleg azért, mert ezt a játékot bizony maga Patyomkin fejlesztette: se licencelt autók, se értelmes kezelőfelület, se semmi. Például sokáig azért nem tudtam indítani az autót a futamon, mert nem volt benne motor. Hogy ezt hogy lehet? Az egész képernyő telis-tele van aggatva mindenféle ikonnal és rövidítéssel, naná, hogy nem tűnt fel, hogy egy hiányzik. Amúgy maga a menedzselés végtelenül egyszerű: hagyjuk a kocsi beállításait automatán, és hűtsük be a pezsgőt. Mondanám, hogy váltsunk 3D-be, és élvezzük a futamot, de mivel a látott képek a megjelenítés egy régmúlt szakaszát idézik, a kameraállásokat pedig nem tudjuk állítani, inkább azt javaslom,

Chris alapvetően az akciójátékok szerelmese, kalandjáték és sportprogram igen ritkán kerül fel a gépére. Az adrenalin és a hentelés a minimum nála, így egyértelmű volt, hogy nem éppen a pörgős katonáiról híres focimenedzserprogramok lesznek az ő megvalósult rémálmai.

**Nem akarunk senkit azzal fárasztani, hogy uborkaszezon van, de az a helyzet, hogy uborkaszezon van. Márpedig, ha eljön ez az időszak, akkor alig van mit tesztelni és ebből fakadóan alig van mit írni. Egy délután, miközben éppen azon tanakodtunk, hogy milyen cikkek kerüljenek az újságba, jött az isteni szikra, miszerint készítsünk valami teljesen szokatlant, amire eddig még nem volt példa. Köztudott, hogy mikor egy cikk készül a lapba, akkor olyan embereket bízunk meg az adott játékok tesztelésével, akik ismerik a műfajt, otthon vannak a témában, mi több, szeretik azt a játékot, amivel éppen játszanak. Ezt az elképzelést állítottuk most jól fejre, hiszen olyan programok kerültek a "teszterekhez", amelyekhez önszántukból soha nem nyúlnának. Chris, Bate és Grath voltak a vállalkozó kedvűek, mindhárman olyan játéknak álltak neki, amely a kategóriájának a legjobb darabja, de nem tartozik a kedvenceik közé, sőt, még a rémálmaikban sem látnák őket szívesen. Célunk persze nem egy igazi teszt elkészítése volt, csupán egy kísérlet, hogy bemutassuk, milyen is az, mikor az ember olyasmivel játszik, amihez semmi, de semmi kedve...**

# Rémálmomban se jöjjön elő!

## FOOTBALL MANAGER 2008

írta · Chris

**Mikor ez az „írjunk olyan játékokról, amiket nem kedvelünk" cikk ötlete felvetődött, nem gondoltam volna, hogy egyáltalán létezik olyan műfaj vagy program, amivel nem feltétlenül lesz öröm perceket-órákat eltölteni. Hiszen játékról van szó – gondoltam –, a készítők szeme előtt biztosan minden esetben ott lobog a szórakoztatás zászlaja, meg egyébként is, megegyeztünk, hogy olyan programoknak esünk neki, amelyeket dicsért a szaksajtó.**

Ennek ellenére Bate-nek sikerült olyan kategóriát választania, amitől még a hideg is kirázott. Focimenedzser programot kaptam a kezembe, a kategória egyik legjobbját, az FM 2008-at. Férfi lévén tőlem sem áll olyan távol a foci, a legtöbb fajtársamhoz hasonlóan szeretem nézni és játszani is. Viszont attól függetlenül, hogy lehetőség szerint minden héten művelјük ezt a nemes sportot, ha profi futballról van szó, én leginkább csak bölcsen hallgatok.

### ENNÉL MÉG AZ EXCEL IS SOKKAL ÉRDEKESEBB

A Football Manager 2008 kifejezetten rétegjáték. Olyanoknak szól, akik kenik-vágják a focit,

Grath az abszolút mindenevő, akinél nincsenek műfaji határok. Ami jó, az jó - de az űrstratégiákat mégsem csipázza annyira. Ezért választottuk ki neki az idei legjobbat. Vajon hogy boldogult vele?

tudják, milyen pozícióban játszik az olasz B liga csapatának utolsó tagja, meg hogy mi az a 4-4-2. Ellenben akik nem a sportrovat olvasásával ébrednek reggelente, és mégis megpróbálkoznak ezzel a remekkel, azoknak örömmel jelentem, hogy létezik egy nagyon hasznos oktató mód, ami végigkísérhet minket az egész játékon. Ennek hála sikerült túljutnom az első pár képernyőn – egyébként sok esélyem nem lett volna. Induláskor kialakíthatjuk a személyiségünket, beállítjuk a nemzetiségünket, kapunk egy csapatot, aztán hajrá! A hajrá alatt persze ne valamiféle akcióra gondoljatok, hanem arra, hogy jöhet a szöszölés a különböző menük és gombok közt, mert itt EZ A JÁTÉK! Ja persze, menedzselni kell a csapatot, de nem hiszem, hogy létezik olyan megátalkodott személy, akit ez valóban leköt. Én három perc után már a gép sípolására ébredtem, mivel alvás közben a fejemmel véletlen beragasztottam a szóköz billentyűt. Mivel komolyan veszem a munkám, valahogy megpróbáltam eljutni legalább az első mérkőzésemig, ami nagyjából abból állt, hogy folyamatosan a Continue gombot nyomkodtam, pontosan nem tudom mi történt közben, ablak ablakot váltott és nagyon úgy tűnt, hogy én haladok valamerre. Sajnos az aktív egérnyomkodás közben beütött a krach, a kapusom megfázott, ezért hazaküldtem három hétre, nehogy megfertőzze az egész csapatot, s így kénytelen voltam cserével indulni életem első barátságos meccsére. Szuper.

**„A recept: vedd elő a játékot, amivel sosem játszanál, és töltsd el vele néhány órát. Garantált rémálom...”**

## A HARMADIK KÁVÉ UTÁN

Elkezdődött a mérkőzés, és pár pillanat múlva felmerült bennem a kérdés: vajon hogy bírják ki a valódi menedzserek agyvérzés nélkül végignézni csapatuk játékát az oldalvonalról? A játékban felülnézetből figyelhetjük végig a meccset, pici körök jelzik a játékosokat, akik meglepő taktikázásokkal terelgetik a bogyót ide-oda. Mindezt hasonlóképp, mint ahogy a közvetítéseken láthatjuk, csak épp a grafika nem az igazi. Nem mintha szükség lenne jobbra. Pár perc múlva azon kapom magam, hogy szurkolok, próbálok taktikákat változtatni (mert azt is lehet ám!), az első meg nem adott gólom után pedig egyenesen üvöltöztem. Aszongya' les. Meg a jó édes... az volt les. Persze az ellenfél bevágta a maga gólját, én pedig hiába cseréltem le fáradt és megtört embereimet, nem sikerült fordítani az eredményen. Mintha csak sors akarta volna, hogy megkeressem a Quit gombot.

## DE MOST KOMOLYAN, KELL EZ NEKTEK?

Mivel legyártották ez a játékot, gyanítom, hogy ezeket valaki meg is szokta venni. Számomra ez hihetetlen tény, de mivel már olyat is hallottam, hogy egyesek pacalpörköltet esznek, semmin nem csodálkozom. Attól nem félek, hogy ezzel a kijelentésemmel bárkinek a lelkébe gázolnék, hiszen a játék vásárlói nem lehetnek többen, mint hárman. Azok se olvasnak PC Gurut. Ja igen, és az e-mail címem megváltozott: bate@pcguru.hu-ra.

# SINS OF A SOLAR EMPIRE

írta · Grath

**Minden a tervnek megfelelően kezdődött. Merthogy, mikor Bate-tel kitaláltuk ezt a cikket, alig vártuk, hogy megszórhassuk egymást objektíve remek, de valamiért általunk utált játékokkal, játékműfajokkal. Nálam elég sokáig kellett kutakodni, mert amúgy tényleg mindenevő vagyok – a repülőgép-szimulátorok kategóriája volt az első ötletem, de mivel ilyen vagy öt éve nem jelent meg (talán nem vagyok egyedül az ezernyi kapcsoló láttán kiújuló fóbiámmal?), tovább kellett kutatni.**

És ekkor jutott eszembe az a borzalmas hétvége az ősidőkből, amit három cimborámmal az Imperium Galactica társaságában töltöttünk el, közvetlenül a megjelenés után. Megszakítottuk a szokásos Diablo/Warcraft 2/Quake 2 partikat,

és egy egész hétvégét áldoztunk arra, hogy leigázzuk a galaxist. Én az első betöltést követő harmadik órában már nyüszítve könyörögtem a többieknek, hogy menjünk vissza Tristramba, vagy legalább a Q2DM1-re. De nem, a szemetek elszántan fejlesztették a rohadt bolygóikat, újabb és újabb fegyvereket szereltek a nyamvadt űrbárkáikra, és élvezettel mentették meg a szubszomszédok szintjén alakító színészeket birodalomszerte. Ezt elmesélve, Bate szeme természetesen felcsillant, arcán megjelent egy meglehetősen szadista vigyor, és pár nap múlva meg is kaptam a Sins of a Solar Empire-t. Éreztem, hogy ütött az utolsó órám, ismét egy eszméletlen hétvége a galaxis valamelyik elfeledett szegletében...

## NEHÉZ KEZDET

És, mint mondtam, eleinte minden a terv szerint alakult. Indításkor egy rettentő unalmas intró fogadott, fél perc után el is kapcsoltam, ezt követően egy tulok menü csap arcon, és ekkor még el sem indítottam az oktatópályákat. Ezekből egyébiránt négy van, és az első – ami nem okított sokkal többet annál, hogy ahová kattintasz, oda mennek az űrhajók –, fél órámat zabálta fel (miközben Bate a szomszédos asztalnál szakadt a röhögéstől az arcomra kiülő kétségbeesés láttán...). Csigalassan vánszorgó, kopott űrladikok, végtelenül unalmas és irányíthatatlan harc, és olyan ingergazdag látvány, mint amilyen MIR használati útmutatója lehet. Aztán jött a második oktatópálya, ahol már bonyolultabb dolgok zajlanak, például a bolygófejlesztés és hasonlók. Kattintok, felnyílik egy ablak, és – nem hazudok, összeszámoltam – az ezen levő millió opcióval együtt már száznál is több ikon van a képernyőn: fejlesztenivalók, egységek, egységek extrái, bolygók, menük, tökömtudjamik. Ezzel kapcsolatban tudni kell, hogy én már attól infarktust kapok, ha hat ikonnál több van a desktopomon, így különösen örültem ennek a kavalkádnak. Azt már talán mondanom sem kell, hogy akinek alacsony felbontású rajzok kellenek, az itt bizonyosan megtalálja a számításait...

Még van két pálya, amik már az igazán komoly tudnivalókat mutatnák be, de nem bírom a dolgot, befejeztem, tőlem megrohadhat az egész naprendszer a hülye nevű idegenekkel együtt. Ingerülten kikapcsolom a gépet, hazamegyek, ám otthon csak győz a professzionalizmus, ismét installálok és elindítom a sztorit, nehogy már szégyenszemre egy fél tutorial alapján küldjem el az anyjába a játékot. Újabb pofon: sztori nincs. Van millió és egy scenárió, olyan izgató háttértörténetekkel, mint „két nép küzd egymással egy naprendszerben", vagy itt van egy ennél is sokatmondóbb, „három nép küzd egymással egy naprendszerben". Egy ér máris kidagad az egyébként tükörsima homlokomon, de azért elindítom az előbbi pályát, hadd lehessek én is részese eme epikus küzdelemnek.

## MEGLEPETÉS!

Van egy szöttyedt bolygóm, meg egy rozoga építőhajóm, gyártok ezzel gyorsan fémtermelőt és kristálytermelőt a közeli aszteroidák köré, majd felhúzok egy hajógyárat is. Ebből a jó öreg zergrush taktika alapján gyorsan kiszalajtok tucatnyit a legolcsóbb hadihajóból, és a „bátraké a győzelem" felkiáltással elküldöm őket a három környező bolygóra. Kettőben szétlőnek, az egyiket elfoglalom, majd miután megtalálom a kolonizálóhajót a millió opció között, be is rendezkedek. Itt kiépítem a gazdaságot, kutatóbázisokat építek, majd teljesen feleslegesen űrágyúkat. Két órával később már vad mosollyal az arcomon tápolom a két zászlóshajómat, fejlesztem a vírussal dúsított bolygóbombázást, vérdíjat tűzök ki ellenfeleimre, és minden gonoszt lemészárolok. Furcsa, de sikerült megkedvelnem a játékot. Noha rühellem, hogy nincs sztorija, hogy alig néz ki jobban, mint az Excel, és hogy a harcok a játéktörténelem legunalmasabb harcai, de valahogy mégis elkapott a dolog. Nem tudom, Bate mit fog szólni, hogy nem hordom le a játékot a sárga földig – remélem elégedett lesz azzal is, hogy a cikk 70%-ában ezt tettem. Ti pedig próbáljátok ki!

> “ Nincs is jobb, mint objektíven megítélni egy olyan programot, amitől alapvetően feláll a hátadon a szőr.”

# PRO EVOLUTION SOCCER 2008

írta · Bate

**Aki csak egy kicsit is ismer, az tudja, hogy a foci azon kevés dolgok közé tartozik, amit semmilyen formában nem vagyok képes élvezni: se élőben játszva, se televízióban nézve, se olvasni róla, és természetesen ide tartozik a digitális világ is, utoljára egy PC Guru teljes játékkal (Football Generation) próbálkoztam ezen szekcióban, de körülbelül fél óra után feladtam: egész egyszerűen nekem nem fekszik a futball, és pont. Éppen ezért volt nyilvánvaló, hogy egy ilyen programot kell a kezeim közé kapnom, abból is a legjobbat, a Pro Evolution Soccer 2008-at.**

Mikor megkértem Darths-ot, hogy ugyan adja már kölcsön a saját példányát egy teszt erejéig, azonnal felcsillant a szeme, és hosszú perceken keresztül lelkesen ajnározta a játékot, hogy így, meg úgy, meg annyira, de nagyon és egyébként is eszméletlen és zseniális, meg hűha – így utólag bevallhatom, a felét nem értettem annak, amit mond, de hát ezért nem is szoktam én futballcsevejekben aktív részt vállalni, mert minden esetben szimplán hülyének érzem magam a sok szakkifejezés hallatán. Mindez persze nem szegte kedvemet, mindent a cikkért és az olvasókért, és mikor nem látott senki (egy nyugodt hétvégi napon...), szépen betöltöttem a programot, kontrollert fogtam a kezembe és vártam a fejleményeket,

## AZ ELSŐ FÉLIDŐ

Tisztában léve gyatra labdarúgói képességeimmel, természetesen beginner szinten, az általam ismert egyetlen csapattal, a Manchester Uniteddel vágtam neki a nagy focis kalandnak. Hatalmas szerencse, hogy egy csendes vasárnapot választottam a tesztelésre, ugyanis ha bárki látta volna, hogyan játszom, hát egész biztos, hogy azon nyomban körbe-

## OSZD MEG A RÉMÁLMODAT!

Ha cikkeink olvastán esetleg kedvet kaptál egy hasonló remekmű megírásához, akkor most itt a nagy alkalom, ne fogd vissza a billentyűzeten száguldó ujjaidat: ha elkészültél egy hasonló (de valamivel rövidebb, maximum 500-700 karaktert számláló) írással, akkor azt küldd el nekünk, a legjobbakat mindenképpen megosztjuk az olvasóközönséggel, méghozzá a Levrov keretén belül. Rossz játékot könnyű kritizálni, így nem csapnivaló fércmunkák kritikáit várjuk tőletek, hanem olyan szösszeneteket, amelyekben a szaksajtó által istenített, de általatok játszhatatlannak bizonyult programokra húzzátok rá a vizes lepedőt. Objektív, vicces munkák előnyben, leveleiteket "**Rémálom**" jeligével várjuk a **levrov@pcguru**.hu címre.

Karikatúrák: Tomster (Pásztor Tamás) és Henrik (Horváth Henrik) http://tomster.blogter.hu

**Bate kétballábas, ha fociról van szó, legyen az élő vagy digitális, tökmindegy. Egyszerűen nem megy neki, éppen ezért olyan szórakoztató, ahogy szenved vele...**

röhög. Konzoltulajdonos lévén nem idegen tőlem a gamepades irányítás, de itt az istennek sem sikerült beleszoknom a dologba (billentyűzettel pedig meg sem próbáltam a lehetetlent). Ennek köszönhetően az első, tíz percre állított félidőben a csapatom fele piros lapot kapott, és ha sikerült is a labdához jutnom, akkor azt egy zseniális mozdulattal vagy "eladtam" egy ellenem küzdő focistának, vagy egész egyszerűen kirúgtam a közönségnek, ezzel ismét a konkurens csapat kezébe adva a támadás lehetőségét. A szerencsétlenkedésemet mindemellett érdekes testmozgás kísérte, hiszen ha a választott játékosom nem futott elég gyorsan, akkor rángattam a kézikütyümet, hátha majd attól, sőt, néha még a labdát is megpróbáltam irányítani mindenféle hirtelen mozdulatokkal, egy totális idióta benyomását keltve.

## A MÁSODIK FÉLIDŐ

Mondanom sem kell, mikor a kis csapatom lesomfordált a gyepről, már jócskán vesztettem a kezdeti lelkesedésemből és elszántságomból, de azért még nem adtam fel teljesen a dolgot. A saját magamnak engedélyezett pár percnyi szünetet követően újult erővel vágtam hát neki a következő tíz percnek, és ezen a ponton kissé megsajnálhattak az égiek, hiszen egyszer csak arra eszméltem, hogy az egyik lelkes játékosommal az ellenfél kapuja felé tartok, rúgok és olyan gólt produkálok, hogy még a székemből is felugrottam örömömben. Ez volt az a pillanat, mikor egy morzsája átjött a foci életérzésnek, és a tudatom mélyén valahol kapizsgálni kezdtem, hogy mit is szerethet annyi ember ebben a sportban. Sajnos azonban a felfedezés gyorsan magamra hagyott, lévén alig fél perccel az első (és természetesen az utolsó) találatom után már egy öngólnak "örülhettem", ugyanis annyira védeni akartam a kapumat, hogy a ki nem tiltott játékosaim egyikéről pattant be a labda a hálóba. Innentől persze már nem volt megállás, sorra bénáztam el a cseleket és a rúgásokat, digitális riválisom úthengerként gázolt át rajtam, és végül az elég szégyenteljes 6:1-es állással hagytam ott a választott stadionomat. Ekkor azért már elég biztos voltam benne, hogy a Mindenható engem tényleg nem a zöld fű és a focilabda bűvöletére teremtett.

## HOSSZABBÍTÁS

Makacs ember lévén persze nem adtam fel, gondoltam, ha a kezdők szerencséje nem is jött be, a tapasztalat majd meghozza az eredményeket és bizonyosan én is a program mesterévé, ezáltal a foci szerelmesévé válhatok hamar. Gondolom nem kell mondanom: jó nagyot tévedtem.

Hiába próbálom ugyanis másik csapattal, az ízlésemnek megfelelőnek tetsző irányításkombinációval és egy új kontrollerrel, egész egyszerűen képtelen voltam ráérezni a programra, ezáltal a belé ültetett (Darths által istenített) nyalánkságok sem tudtak lenyűgözni. Értem én, hogy szép, mert tényleg az, meg látom ám, hogy van benne lehetőség meg taktika, meg tényleg aprólékosan ki van itt dolgozva minden, csak éppen nem nekem. Nem tévedés, egész egyszerűen foci antitálentum vagyok (erről a PC Guru ezen száma a hivatalos dokumentum), képtelen vagyok ráérezni az ízére, az apró, de szükséges rezdülésekre – egy pszichológus erre biztosan hozná a megfelelő diagnózist és némi hipnotizáció után megfejtené, hogy miért is vagyok ilyen kétballábas, ha fociról van szó. Gyerekkori trauma, velem született, a génjeimben van, sima fejlődési rendellenesség – vagy valami más, de ami fix, hogy nekem ez nem megy. Amit ezen kívül még bizton állíthatok, hogy ez volt az utolsó alkalom, hogy én fociprogramot játék okán a kezemben fogtam. Nem értem én ezt, így meghagyom azoknak, akik nem csak annyit fognak fel a labdából, hogy gömbölyű...

Miért nem remekelnek a szuperhősös játékok? írta · Bate

# Hőshelyzet

**Az elmúlt több mint egy év során rengeteg, szuperhősöket felvonultató játékot volt alkalmunk tesztelni: Pókemberből rögtön volt kettő, volt Vasember, volt Hulk, ugyanezek konzolon, ráadásul a nextgen gépeken még volt szerencsénk találkozni a Fantasztikus Négyessel és Hellboyjal is. Annyit mindannyiukról el lehet mondani, hogy egyikük sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, gyakorlatilag az összes felsorolt cím 75% alatt teljesített, sokuk még az 50%-os értékelés fölé sem tudta felküzdeni magát. De vajon mi lehet az oka, hogy ezek a játékok jobb esetben is csak a középmezőny csúcsáig jutnak és képtelenek betörni a felső kategóriás alkotások közé? Erre próbálunk választ találni a következő oldalakon.**

Ha azt nézzük, hogy melyik volt a legelfogadhatóbb a bevezetőben emlegetett szuperhősös játékok közül, akkor azt kell mondanunk, hogy a tavaly bemutatott mozi kapcsolt termékeként érkezett Spider-Man 3 volt az egyetlen, ami szállított némi színvonalat (habár ez is elég messze esett a tökéletestől, nagyon messze), persze itt az Xbox 360 portot kaptuk, de ezúttal szó sincs arról, hogy ezen múlna a minőség, hiszen elég megnéznünk az előző számunkban tesztelt Hellboy játékot, amely a Microsoft új generációs gépére érkezett, és összesen 10%-ot kapart össze az értékelés során. De itt van még a viszonylag friss megjelenésnek számító Hulk és a Vasember is, amelyeknek a konzolos változatai egyértelműen jobban sikerültek, mint a PC-re szánt próbálkozások (35% és 48%), de azok még ezen minőségükben is csak a nevetséges középszert súrolták – sehol nem kaptak ugyanis 60%-nál jobb értékelést. A kiosztott eredményeket látva nyilvánvalóvá válik, hogy egy játék élvezeti faktora, játszhatósága nem a játékra használt masinán múlik, és természetesen nem is olyan, esetünkben triviálisnak tetsző dolgokon, mint a grafika vagy az irányítás – habár tény, hogy ezek is közrejátszanak az értékelésnél, de szó sincs arról, hogy mondjuk azért rossz a Vasember, mert nem lehet rendesen irányítani a karaktert. A kutya ennél jóval mélyebb-

re van elásva. Hogy milyen mélyre? A probléma veleje valójában nem is „mélységben" keresendő, sokkal inkább a „magasban".

## AZ EGYSÍKÚSÁG OLTÁRA

Ha józan paraszti ésszel közelítjük meg a dolgot, akkor azonnal látni fogjuk, hol hibádzanak ezek a játékok. Elég, ha egymás mellé rakjuk a legutolsó tíz szuperhősös játékot és máris feltűnik, hogy mindegyik egy kaptafára készült tucatmunka, amiben más dolgunk sincs, mint veszettül nyomkodni a gombokat és leverni mindent és mindenkit, aki szembejön. Hiába van hatalmas nyitott város (á la Spider-Man 3 avagy Hulk), vagy rajzfilmszerű grafikával operáló platformjáték (lásd Spider-Man: Friend or Foe), esetleg kombinálható csapatmunka (Fantastic Four: The Rise of the Silver Surfer), minden esetben egyetlen dolgot tehetünk: megyünk előre, mint egy tank, és csak pofozunk-pofozunk-pofozunk, egészen addig, amíg el nem érünk a the endképernyőig, és a vélhetően büszke fejlesztők felsorolásáig.

Félreértés ne essék, nem feltétlenül a programozók tehetnek egy játék minőségéről, a fejlesztőstúdiók alkalmazottai is csak dolgos emberek, akiknek a főnökök (esetünkben a kiadók) megmondják, hogy akkor most itt van ez, és nektek ebből ezt kell kihozni. A szuperhősök digitális hősökké alakításának jogát ugyanis minden esetben a nagy kiadók (Activision, SEGA, stb.) vásárolják fel, és ők szabják meg, hogy milyen játék készüljön az adott karakter főszereplésével. Hiába dereng fel tehát valami kreatív az egyszeri fejlesztő fejében, ha meghallja Pókember nevét, sokat nem tehet, lévén valahol, vélhetően egy nagy üvegpalotában, egy nagy asztal mellett öltönyös urak és hölgyek már rég eldöntötték, hogy mi lesz jó a népeknek – s azt már csak bitekbe kell önteni, lemezre égetni, csomagolni és kidobni a polcokra. Lehet őket szidni ezért, de amíg milliók kelnek el egy ilyen cimből, addig miért is gondolná bárki, hogy kockáztatni kell egy esetleges újítással.

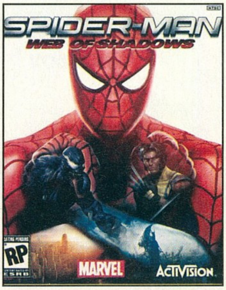
> „Mikor volt utoljára, hogy elégedetten csettintettél egy szuperhősös játékot játszva? Volt ilyen?"

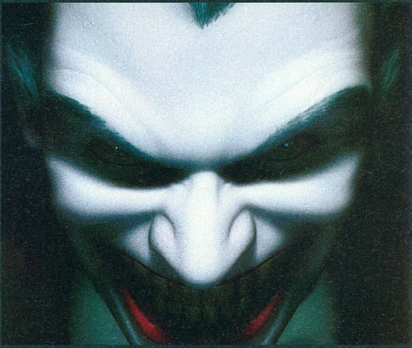
## MÁSOK MÁR FELESZMÉLTEK

Sajnos a játékipar még nem jutott el oda az adaptációival, ahová Hollywood már elérkezett a filmfeldolgozásokkal. Semmi újdonságot nem mondunk, ha leírjuk: hihetetlen üzlet a képregényhősök vászonra ültetése, főleg mióta Brian Synger celluloidra álmodta a korábban megfilmesíthetetlennek tetsző X-Ment. A komoly rajongói, kritikusi és anyagi sikereket elérő alkotást követően minden stúdió vérszemet kapott, és azóta is ontják magukból a képregényeken alapuló filmeket (évente négyöttel bőven találkozhatunk a filmszínházakban). Ebben a szegmensben azonban már túl vannak a tanulóidőszakon, a stúdiók már tudják, hogy a közönség nem elégszik meg a színes ruhákba bújt verekedő bohócokkal. Az Elektra, a Megtorló, a Macskanő és a Szellemlovas buktája után világossá vált, a kasszák sűrű csilingeléséhez bizony valami többletet is nyújtani kell: mondjuk történetet és valódi, szerethető (avagy utálható) karaktereket. Ezen felismerést követően már olyan alkotások születtek,

## A jövő zenéje I.

Az Activision igyekszik a lehető legtöbb bőrt lehúzni az általuk birtokolt Pókember-jogokról. Néhány hónappal ezelőtt kikerült a netre egy közvélemény-kutatás kérdőíve, amiben közel egy tucat különböző Pókemberes cím szerepelt, persze csupán ötlet szintjén, hogy kiderüljön, a játékosok milyen keretek között látnák szívesen a hősüket. Sajnos a számos koncepció közül egyik sem távolodott el nagyon az üsd-vágd megoldásoktól. A kutatás eredményéről semmi hír, azonban idén ősszel jön Web of Shadows, amely ismét nyitott várossal operál, és a történet kulcsfigurája valószínűleg Venom és az idegen szimbióták lesznek. A borítókép alapján valamilyen formában Rozsomák is felbukkan majd a történetben, de ez a hír olyan nagyon senkit nem hoz lázba. Ahogy az sem, hogy jön az Ultimate Alliance 2: Fusion, amely ugyanolyan többszereplős hent lesz, mint az első rész, csak ezúttal az egész kalandot megbolondítják azzal, hogy a hősök összeadhatják az erejüket... Marvel-vonalon tehát egyelőre semmi előrelépés nem tapasztalható, valószínűleg az elkövetekezendő pár évben sorra kapjuk majd a rosszabbnál rosszabb filmadaptációkat, mozifilm ugyanis vagy fél tucat készül Marvel hősökkel.





mint az újraélesztett Batman-széria első része vagy éppen az idei év nagy meglepetése: a Vasember-mozi.

### MIT SZERETÜNK? MIT SZERETNÉNK?

Történet és karakter – említettem feljebb, ez az a plusz, ami már ott figyel a szuperhősöket adaptáló mozik többségében (elég csak a Batman folytatására, a Sötét Lovagra gondolni, hiszen a film nem az akciójelenetivel, hanem a szereplőkkel és a drámával nyűgöz le). S bizony pont ezen elemek azok, amelyek mind a mai napig hiányoznak a játékfeldolgozásokból. Kezdésnek vegyük a már emlegetett Hellboyt, amiben egész egyszerűen nincsen semmiféle kerettörténet, csak menni kell végig a pályákon és ütni, vagy ott a Spider-Man: Friend or Foe, amelynek nevetséges cselekménye (együtt harcolunk a gonoszokkal, mert valaki a saját céljaira használta őket) a legalsóbb korosztályt célzó Pókember-képregényekben sem állná meg a helyét.

Pedig a rajzolt történeteket egyáltalán nem (csak) azért olvasunk, mert a sztreccsruhás hősök hasonlóan idióta hacukában lévő gonoszokat ütnek. Persze mindenkinek bejön a hősdolog meg a szuperképességek, de Pókember nem (csak) azért lett világszinten népszerű, mert megtapad a falon, és Batman sem (csak) azért hozza lázba az embereket, mert sok kütyü van a sárga övében. Nem bizony. Hanem azért, mert jól megformált karakterek bújnak meg a maszkok mögött, és érdekes, izgalmas történetekkel találkozhatunk a képregények lapjain, amelyek az esetek legalább ötven százalékában nem arról szólnak, hogy akkor most beviszek egy jobbhorgot az ellenfélnek és a lábát pedig elkaszálom.

A játékok viszont csakis erről szólnak, a hőst gyakorlatilag nem is látjuk a maszkja nélkül (ellenpont a Spider-Man 3, de civilként ott is csak verekedni kellett), ha igen, akkor is csak az átvezető videókban, az senkinek eszébe nem jutna, hogy a játékos kíváncsi az álarc mögött megbúvó hősre is, szívesen irányítanánk magát Peter Parkert, Bruce Wayne-t vagy akár Clark Kentet, akik ugyanolyan fontos szereplői egy-egy képregénynek, mint hős alteregóik. A játékokban csakis a harc, az újabb kombók, az újabb ellenfelek számítanak, ám hiába tud Pókember nyolcféle hálót szőni, ha nincs mögötte az a hangulat, mint ami a képregényeket is körüllengi. A verekedő hősök csak unalmas bábok, olcsó játékszerek és mögöttes tartalom nélkül nem is fognak soha többet felmutatni, mint a cikk során felemlegetett alkotások. Már csak azért sem, mert ebben a kategóriában rendre készülnek olyan alkotások, amelyek bármelyik hősös akciójátékot lenyomják a színvonalat illetően.

El kellene tehát rugaszkodni ettől a lerágott csontnak tetsző koncepciótól, és megpróbálkozni valami újjal, valami tartalmasabbal. Vannak ugyan erre utaló jelek, de a nyitott világ csak a kezdő lépés, történet kellene mögé, igazi interakció a minket körülölelő világgal, motivációk, érdekes mellékszereplők, olyan helyzetek, olyan feladatok, amelyek megmutatják, hogy mitől is lett népszerű egy adott hős a nyomtatott változatban – képzeljünk egy GTA4 specifikációkkal rendelkező szuperhősös játékot, azonnal összefut a nyál a szánkban. Egy ilyen kaliberű programban Batman nyugodtan nyomozhatna, hiszen mégiscsak ő a világ legjobb detektívje, Pókember magánélete – amely a képregényben is hangsúlyos szerepet kap – része lehetne a játékélménynek (csajozás, pénzkeresés, stb.), mert Venom sokadszori lecsapása már senkinek

> **„Kevesebb bunyó, több és jobb történet, érdekes karakterek. Ezt szeretnénk mi egy hősös játékba."**

## HELLBOY

Ha Hellboy, akkor jó játék nem születhet, az előző számban teszteltük a legújabb Xboxos változatot, ami rosszabb, mint a pár éve megjelent PC-s próbálkozás...

## CATWOMAN

A filmet követő játékadaptáció legalább olyan rossz volt, mint a film, ha nem rosszabb - unalmas, kezelhetetlen. Nem is értjük, hogyan kerülhetett annak idején a PC Guru címlapjára...

## IRON MAN

Alig pár hónapja szedtük ízekre az Iron Man című játékot, ami csak egy hangyányival volt jobb a Macskanős borzalomnál. A PC-s borzalom, de az Xboxos is alig volt jobb...

## THE INCREDIBLE HULK

Akárcsak a Vasember, a Hulk is óriási csalódás volt PC-n (Xboxon nem annyira). Förtelmes PS2-es átirat, olyan program, ami még a legelvakultabb rajongókat sem tudta megfogni...

LEGROSSZABB

## A jövő zenéje II.

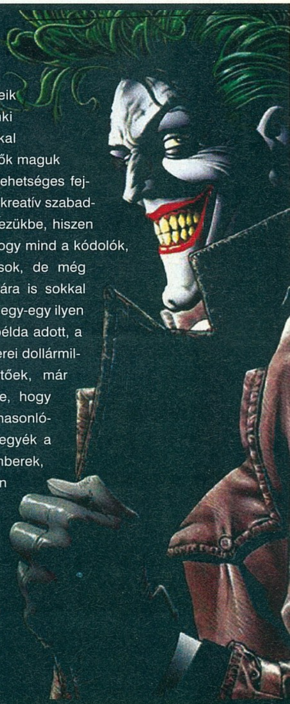
A DC (Detective Comics) kiadó ezidáig nem nagyon engedett a nyomásnak, és igen kevés hősük főszereplésével készült játék, ám az utóbbi időben náluk is meglódult a szekér. A közeljövőben három Batman-játék is várható, először a LEGO Batman az Indy nyomdokain, aztán van egy pletyka a Pandemic által hegesztett Denevérember-kalandról, de egyelőre itt semmi biztosat nem lehet tudni. Nem úgy a Rocksteady által fejlesztett Arkham Asylumról, amely vélhetően a mostani számunk képregényrovatában bemutatott Batman-történet alapján készül. A neten már fellelhetőek az első képek és információmorzsák, s ezek az infók némi bizakodásra adnak okot: nem csupán egy újabb püfölős program van készülőben. Ugyanez sajnos nem igaz a Mortal Kombat VS. DC Universe játékra, ahol a csökkentett képességű hősök (lásd ugye Superman) csapnak majd össze a jól ismert verekedős univerzum karaktereivel. Több reménykedésre ad okot a DC Universe Online, ahol nem játszhatunk a nagy nevekkel, de készíthetünk saját karaktert. Nyilván itt is az akción lesz a lényeg, de titkon azért mi még bízunk egy jófajta kis szerepjátékos beütésen is. Persze mindez még a jövő zenéje...

nem okoz komolyabb eufóriát. Ha ezeket figyelembe vesszük, nincs mit csodálkozni, hogy sokan az Ultimate Spider-Mant tartják mind a mai napig a legjobb Pókemberes játéknak – ugyan ez is egy akcióorientált program, de itt legalább a képregények írója (Brian Michael Bendis) aktívan részt vett a játék elkészítésében, és ez érezhető is a végeredményen.

### JÖVŐKÉP?

Sajnos a szuperhős-adaptációk szomorú sorsa nem idén fog megváltozni, de nagy valószínűséggel még csak nem is jövőre vagy az elkövetkezendő pár évben. Legalábbis a már bejelentett címek nem erre utalnak: például az Activision legújabb pókos játékának, az ősszel érkező Spider-Man: Web of Shadowsnak legnagyobb erénye a megújult harcrendszer lesz. Remek, püfölhetünk megint ezreket, csak ezúttal már a levegőben is, sokkal dinamikusabban és változatosabban. Ugyanez a helyzet a konzolon egy részt már megért Ultimate Alliance című versenyzővel, a folytatás ismét csak az akcióra fókuszál, különböző hősök képességeit lesz lehetőségünk egyesíteni, de a történet és a karakterek ismét komoly hátrányban vannak az öklökhöz, pajzsokhoz, karmokhoz képest. Hasonlót látni a DC és a Mortal Kombat találkozásánál: ütni, ütni, ütni – más dolgunk sem lesz. A nemrégiben beharangozott (szintén) DC Universe MMORPG már talán a fejlődés lehetőségét rejti magában, de új itt sincs a nap alatt, hiszen az eddigi információk alapján körülbelül ugyanazt tehetjük mint a City of Heroes című alkotásban, csak éppen a DC univerzumának keretében – természetesen a nagyokat (Batman, Superman, Robin, stb.) nem irányíthatjuk, de legalább kapcsolatba léphetünk és küzdhetünk velük vállvetve, már ez is több, mint amit az átlag szuperhősös játékok elmondhatnak magukról. Probléma ám ez is, hiszen hiába része Pókember a Marvel Univerzumnak, a különböző jogi és egyéb hercehurcák miatt a játékokban ez alig érződik, szinte sosem lehet más hősökkel interakcióra lépni, pedig ez is olyan tényező, ami hatalmasat dobna az élvezeti értéken, kicsit hozná a képregényekben megszokott hangulatot.

A megoldás talán éppen ott rejlik, ahol a filmiparban is – a Vasember és a Hihetetlen Hulk ugyanis már nem a nagy hollywoodi stúdiók bábáskodásával készült, hanem a Marvel egyengette az útjukat, s ha nem is sikerült tökéleteset alkotni, még így is több kört vertek a korábbi fércmunkákra. Talán itt lenne az ideje, hogy a nagy képregénykiadók (DC, Marvel, Dark Horse, Image) a sarkukra álljanak és ne adják el boldogboldogtalannak a hőseik jogait. Mindenki számára sokkal jobb lenne, ha ők maguk bíznák meg a tehetséges fejlesztőket, némi kreatív szabadságot adva a kezükbe, hiszen szinte biztos, hogy mind a kódolók, mind a játékosok, de még a kiadók számára is sokkal jobban sülne el egy-egy ilyen vállalkozás. A példa adott, a másik oldal sikerei dollármilliókban mérhetőek, már csak az kellene, hogy a játékipart is hasonlóan komolyan vegyék a döntéshozó emberek, és akkor talán végre a digitális formába öntött hősök számára is egy egészen új, sokkal szebb jövő nyílhatna meg...



### ULTIMATE ALLIANCE

Nem volt igazi nagy durranás, de rengeteg hős kapott benne helyet és jó volt együtt kommandírozni őket. Sajnos a folytatás alig változtat valamit az eredeti koncepción.

### MARVEL VS. CAPCOM

Nem mai gyerek, egy szimpla verekedős móka, ahol a Capcom hősei estek neki a Marvel karaktereinek. Egyszerű volt, de hangulatos. Vajon a DC és a Mortal Kombat közösködése képes lesz ezt megismételni?

### ULTIMATE SPIDER-MAN

Az egyik legjobb Pókemberes játék, jópofa grafikával és remek történettel. Örülnénk nagyon még egy hasonlónak...

### ULTIMATE DESTRUCTION

Szintén nem egy friss darab, de olyan játék, ami képes volt hosszan lekötni a játékosokat és a sajtó is imádta. Átjött Hulk lényege, a rombolás, mindez abszolút élvezhető formában, olyan módon, amit az idei Hulk adaptáció képtelen volt megközelíteni.

lv.cdprojekt.hu

EXKLUZÍV CÍMEK

# ÚJDONSÁG!

**Szerezd meg a közelmúlt legizgalmasabb címeit, melyek egy gyűjteményből sem hiányozhatnak! Exkluzív kiadású PC-s játékok, magyar nyelven*, letölthető végigjátszásokkal és segédletekkel, hihetetlenül alacsony 1990 Ft -os áron!**

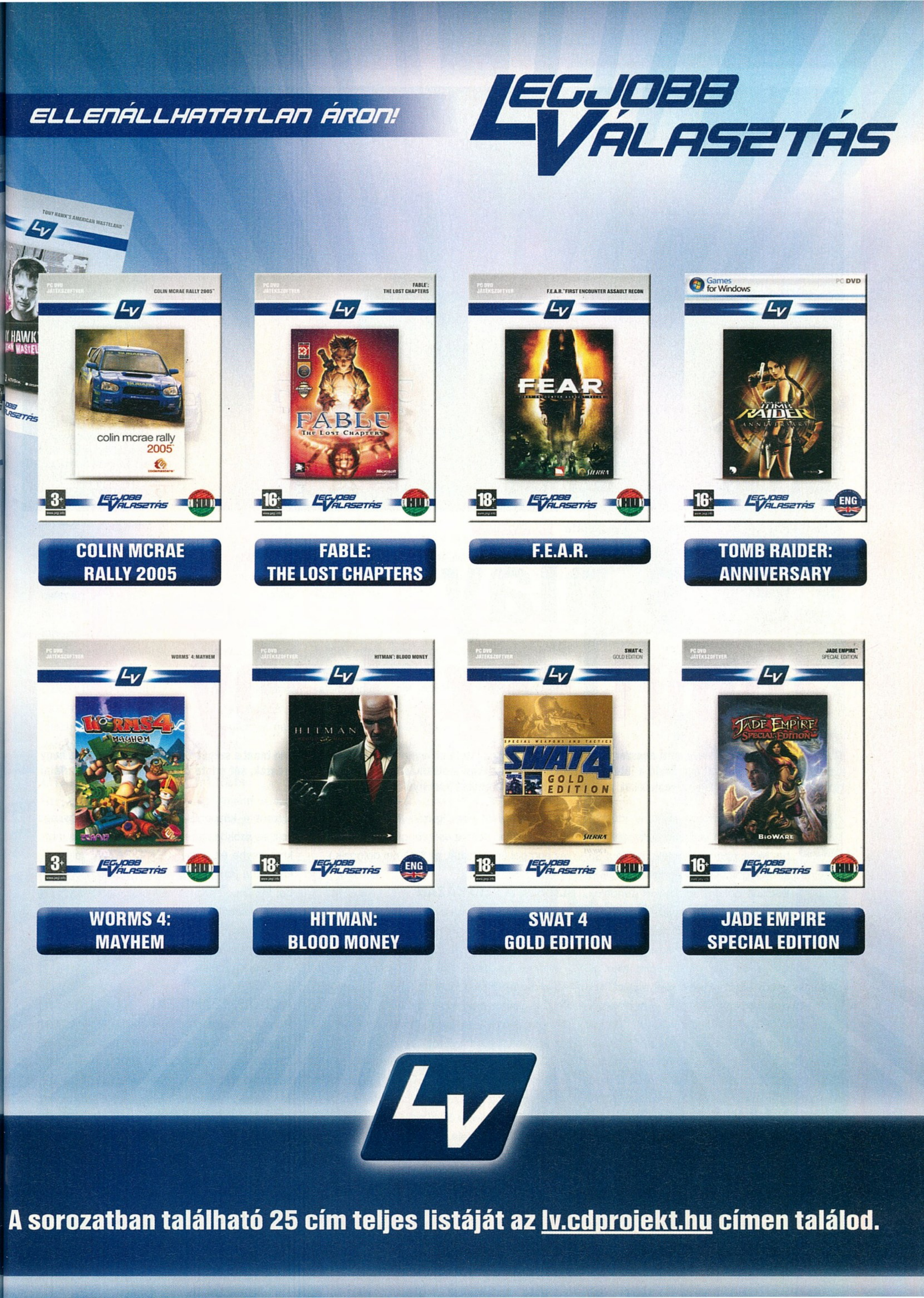
Egyes játékok angol nyelvűek, magyar nyelvű dobozzal és kézikönyvvel. A játék nyelve minden esetben fel van tüntetve a csomagoláson.

TÁMOGATÓK: GameStar · inda www.inda.hu · index www.index.hu · rádió 1 · fix tv

MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HO… CDPROJEK…

**AUGUSZTUS 28-TÓL A BOLTOKBAN.**

© 2008 CD Projekt Magyarország Kft. A „Legjobb Választás" logó és felirat valamint az „LV" logó a CD Projekt Magyarország Kft. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév, logó, név és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva.


ELLENÁLLHATATLAN ÁRON!
LEGJOBB VÁLASZTÁS
COLIN MCRAE RALLY 2005
FABLE: THE LOST CHAPTERS
F.E.A.R.
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
WORMS 4: MAYHEM
HITMAN: BLOOD MONEY
SWAT 4 GOLD EDITION
JADE EMPIRE SPECIAL EDITION
A sorozatban található 25 cím teljes listáját az lv.cdprojekt.hu címen találod.

Sajnos a lányok ennél többet ritkán mutatnak egy játékban, pedig az erotika inkább része a mindennapoknak, mint az erőszak...

A testi szerelem és a videojátékok kapcsolata

írta · Stöki

# Let's play about sex, baby

**Az Age of Conan megjelenése előtt népszerű fórumtéma volt, hogy a játékban mennyire lesz majd lehetőség tenni a szépet a másik nemnek, illetve hogy ezt milyen szinten jeleníti meg majd a játék. Az erotika a játékiparban problémásabb kérdés, mint az erőszak, sőt szinte tabunak számít: nem találni épkézláb akciójátékot vagy szerepjátékot, amiben lehetne egy isteneset kamatyolni. Nem véletlenül.**

A szex már a Commodore-os időkben beszivárgott a számítógépes játékokba. Nem, nem a különféle (például Samantha Fox két legnépszerűbb ismertetőjegyével csábító) vetkőzős pókerprogramokra gondolok, hanem kőkemény pornójátékokra. A németek jártak élen ebben, mindenekelőtt az 1985-ben megjelent Sex Gamesszel, amit egy germán testvérpár, Thomas és Markus Landgraf alkottak. Akkoriban nagy sikernek örvendett a Decathlon és más sportjátékok, amiknek az irányítása borzalmas volt: a játékosnak a joystickot – hoppá, fallikus szimbólum! – jobbra-balra kellett rángatnia minél gyorsabban, hogy sportolóit mozgásra bírja. Ezt parodizálták a Landgraf-tesók a programjukban, amiben öt pálya volt, mindegyik félreértelmezhetetlen pózban ábrázolt egy hölgyet és egy urat, illetve a legutolsó pálya egy hölgyet és négy (!) urat. A játékosnak a botkormány heves mozgatásával kellett időre feljebb tornásznia a pár libidóját a boldog végkifejletig, a Decathlonra való utalás és a poén nyilvánvaló volt, de a programot játékként nem igazán lehetett értékelni. (Viszont miből lesz a cserebogár: Markus azóta az európai űrhivatalnál, az ESA-nál dolgozik.)

## LARRY, A SZEXKAZÁN

A Sex Gameshez hasonló naturalisztikus, sokszor kéz alatt terjedő programoknak akkor áldozott be, amikor szülők és civil szervezetek nyilvánvalóvá tették, hogy erős igény van a játékok korhatár-kategóriákba történő besorolására. Az ezután megindult szabályozási folyamat (ami lefektette a mai korhatárrendszer alapjait) az erőszak mellett az erotikára is kiterjedt. A virtuális szexet és pornót nem nézték jó szemmel a cenzorok, még kevésbé voltak megengedők ezzel, mint az erőszakkal. Jó példa a legelső Larry-játék, a Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards esete. Az elsőrangú kalandjáték főhőse, a fehér műszálas öltönyt viselő Larry a programban amolyan negyvenéves szűzként kereste az igazit, vagy legalább pár könnyű numerát. A játékban még egy női mellet sem mutattak, viszont a központi konfliktus Larry kanossága volt, és azokban az esetekben, amikor hősünk... khm, révbe ért, nagy „CENZÚRÁZVA" felirat takarta ki a játéktér egy részét, jelezve, hogy emberünk éppen a fajfenntartás ősi ösztönének engedelmeskedik. A játék nagy botrányt kavart, de az erkölcscsőszök nem igazán tudtak rajta fogást találni, mivel az explicit erotikus tartalom kimerült pár lenge ruhában.

## HITELESSÉG? MINEK?

Hogy miért okozott mégis botrányt Larry? Mert hiteles volt, és szexet hitelesen bemutatni mármár pornó – legalábbis így gondolkodhattak a cenzorok. Tény, hogy a szex általában csak pajzán komikus elemként jelenik meg a játékokban, például amikor Duke Nukem odaszól a krómrúdon vonagló táncosnőnek, hogy „shake it baby". A Larry-sorozat is bővelkedett a humorban, de a széria legelső játéka még nem volt elég karikatúraszerű (nem úgy a többi): teljesen hihetőek voltak benne Larry szerencsétlenkedései és ma-

guk az aktusok is. A hitelesség egyébként ritkán érhető tetten a játékokban, ha szexről van szó. Ebből a szempontból a Legend of Red Dragon című játék a legjobb példa, amit valószínűleg igen kevesen ismernek hazánkban. Ez egy szöveges online játék volt még abban az időben, amikor nem volt internet és BBS-eken keresztül lehetett ilyesmit játszani. A program tulajdonképpen a netes MUD-ok (multi-user dungeon) előfutára volt, egy olyan fantasy szerepjáték, amivel egyszerre többen is játszhattak. A Legend of Red Dragonban a karakterek összejöhettek egymással, szexelhettek kedvükre, persze mindezt csak szövegben jeleníthették meg. Viszont a játék a szerelmes éjszakák következményeit is kezelte: lehetett nemibetegségeket kapni (és terjeszteni), a női karakterek pedig teherbe is eshettek és állapotos harcosként/varázslóként játszhattak tovább, amíg el nem jött a szülés ideje. Sőt, elvetélést is kezelt a játék. A Legend of Red Dragon példája egyedi, ilyen szintű hitelességre egyszerűen nincs igény a játékokban, mint ahogy a virtuális erőszakot is inkább elnagyolt, leegyszerűsített formájában szeretjük fogyasztani (egy FPS játékmenetébe az illik, hogy egy comblövést ne hosszú lábadozással, hanem egy egészségügyi csomag elhasználásával meg tudjuk gyógyítani). Ha már hiteles a virtuális szex, nem igazán tartozik a hagyományos játékipar illetékességébe: készülnek felnőtteknek is megfelelő játékok pornósztárokkal, több kameraállással, a japán piacon pedig rajzolt formában megvan ugyanez (sőt, erőszaktevős, animés grafikájú játékok is léteznek), de érthető módon e programok nem kerülnek a polcokra a Bioshock mellé.

## UTALNI LEHET, MUTATNI NEM

Hogy meddig lehet manapság elmenni a szex mainstream játékokban történő megjelenítésében, arra érdemes felhozni a God of War, illetve a GTA: San Andreas példáját. Ez utóbbi megkerülhetetlen: a Hot Coffee minijátékban ugye a játékos alkalmi kapcsolatot létesíthetett egy hölggyel, amit a program eléggé érzékletes animációval mutatott, bár a karakterek ruhában maradtak. A reakciók ismertek: Hillary Clinton kereszteshadjáratot indított a játék ellen, több jogi következménye is lett a Hot Coffeenak. A God of War-sorozat mindegyik képviselőjében található egy hasonlóan durva minijáték: a főhős, Kratos két hölgynek is kellemes perceket okoz, amit a nők korrekt nyögésekkel és sikoltásokkal köszönnek meg – csak éppen a játékos semmit nem lát az egészből, mert közben a kamera valamilyen díszletet mutat (például egy egyre hevesebben meg-megbillenő gyertyát). A Hot Coffeeval ellentétben a God of War ellen nem keltek ki politikusok és a civil szervezetek, ami azért jól mutatja a következetlenségüket és álszentségüket. Mert az rendben van, hogy egy fiatalabbaknak szánt játékban nincs helye a szexnek (senki nem várja el, hogy a Viva Pinatában életszerűen bemutassák, ahogy két Horstachio kopulál), de akárcsak a God of Waron, a San Andreas dobozán is 18-as karika díszeleg, a szexjelenetek között pedig csak annyi volt a különbség, hogy az utóbbi játékban mutattak is valamit. Szexre utalni tehát ezek szerint lehet, de mutatni nem nagyon. Valószínűleg ezért is fogták vissza magukat a bevezetőben említett Age of Conan fejlesztői: a vizuális erotikus tartalom kimerül pár virtuális mellben. Egyébként nem biztos, hogy rossz ez. A játékokban mutatott erőszakkal szemben ugyanis nagy különbség, hogy a szex mindennapos dolog: soha nem fogunk alieneket irtani plazmavetővel, de az erotika (jó esetben) mindenkinek jelen van a mindennapjaiban. A poligoncsajoknál sokkal izgalmasabbak a valódiak (még ha az irányításuk nehézkesebb is).

## SEX SELLS

Sex sells – azaz szexszel, avagy pucér és bögyös csajokkal mindent el lehet adni. Tudták ezt anno a Tomb Raider készítői is, nem is annyira véletlenül lett Lara olyan kellemesen kerekded formákkal megáldva. S bár ez a téma már iszonyatosan lerágott csont, még mindig alkalmas arra, hogy felhívja a figyelmet a Lara Croft főszereplésével készült játékokra. Így volt ez a legutóbbi sajtófotózáson is, ahol bemutatták az új, élő Lara babát, Alison Carrollt. A hölgy 23 éves, egyedülálló és több tucat vetélytársat győzött le, hogy ő lehessen a következő szexi régésznő. Ám a net közönségét nem ez kötötte le, hanem azok a felnagyított fotók, amelyekről sokkal több derül ki Alisonról, mint amit ő eredetileg mutatni szeretett volna. Például az, hogy hol nem éri a napfény, mikor napozik. Aki kíváncsi rá, az csak pötyögje be a hölgy nevét a Google képkeresőjébe, hamar ráakadhat ezen képekre. Ám ne higgyük, hogy ez a véletlen műve, egész egyszerűen csak arról van szó, hogy a jól megkomponált fotózásnak és a kis nemi ziccernek köszönhetően napokig mindenki a Tomb Raider-jelenségről beszélt és ez a marketingeseknek szinte nem került semmibe...

McGee utolsó – és egyetlen – nagy dobása írta . Stöki

# ALICE RÉMÁLOMVILÁGBAN

**Megérkezett az American McGee's Grimm (tesztünk a negyvennyolcadik oldaltól olvasható), ennek apropóján emlékezzünk meg az Alice-ről, amit szintén a címben szereplő úriember készített. American McGee már több játékkal beírta magát a történelembe: sajnos a remek Alice mellett egy emlékezetesen borzalmas Bad Day LA-vel is.**

McGee az id Software-nél kezdte pályafutását pályatervezőként, aztán más feladatokat is kapott, dolgozott az első két Doomon, a Quake-en és a Quake II-n, majd a Rogue Entertainment fejlesztőivel összebandázott, és megcsinálta első saját játékát, az American McGee's Alice-t. Az úriember nevének szerepeltetése a címében kicsit nagyképűnek tűnt akkor, hiszen a srác designerként nem sokat tett még le az asztalra, de amikor kijöttek az első artworkök a játékból, mindenkinek leesett az álla. Aki látta a konyhakést szorongató kis Alice-t és a mellette vigyorgó, csontsovány macskát, biztosan emlékszik még a képre (ha nem, akkor már úgyis feltűnt a kissé torz cicus, akivel a cikket is díszítettük). McGee nyomasztó, morbid módon értelmezte újra a klasszikus karaktereket, brutálisan jó látványvilágot teremtve.

## EREDETIBŐL FERDÍTVE

A 2000 végén megjelenő játék természetesen Lewis Caroll meséi, az Alice Csodaországban és az Alice Tükörországban világába kalauzolta a játékost. A sztori az eredeti mesék története után játszódott, amikor Alice már alapból cinikus, kiábrándult figura. Ráadásul az intróban szegény lány szülei meghalnak egy tűzben, Alice pedig katatón állapotba kerül, majd ennek egyenes következményeként elmegyógyintézetbe. Ott tér vissza Csodaországba, ami már egészen másként néz ki, mint korábban – mivel Csodaország ugyebár Alice által teremtett világ, logikus volt, hogy a lány tébolya meglátszik a díszleteken. A játékosnak sötét, bizarr és nem utolsósorban nagyon veszélyes meseországban kellett kalandoznia, és legyőznie a gonosz Szívkirálynőt (avagy Kőr Dámát, ha úgy tetszik), miközben persze feltűnt a mese többi szereplője is, radikálisan megváltozott külsővel.

## A NIN-KAPCSOLAT

A játék iskolapéldája volt annak, hogy a kivitelezés el tud vinni a hátán egy programot. Ugyan a technikai háttérrel sem volt gond – a Quake III jelentősen módosított motorja ketyegett a játék alatt – és az akciódús-kalandos játékmenet is rendben volt a maga kommersz módján, leginkább a képért és a hangért játszottunk az Alice-szel. A látványról már esett szó, a zenét viszont még nem méltattuk, pedig azt is nagy profi szerezte: Chris Vrenna, a Nine Inch Nails egykori dobosa. Vrenna gyerekjátékok hangjait és horrorfilmes effektekkel megspékelt női hangokat is belekomponált a játék zenei aláfestésébe, így téve teljessé a nyomasztó hangulatot. A program megjelenése után McGee The Mauretania Import Export Company néven céget alapított, hogy saját kézbe vegye játékait – eddigi egyetlen címük, a Bad Day LA alapján azt mondhatjuk, hogy ez annyira nem volt zseniális ötlet. Szerencsére a Grimm már pofásabbnak tűnik – habár a játékmenet ezúttal sem fogja az év legjobbja díjat beseperni. A címadó Alice utóéletéhez hozzátartozik még, hogy Wes Craven, a Freddy- és a Sikoly-filmek rendezője 2000 végén bejelentkezett, hogy szívesen készítene filmet a játékról (pedig akkoriban még egyáltalán nem volt divat a digitális alkotások vászonra adaptálása, még ötlet szinten sem). Sajnos a projekt azóta sem nagyon halad előre, csak McGee blogjában vannak infók, de ki tudja, azoknak mennyi a valóságtartalma. Mindenesetre mi vevők lennénk erre az alkotásra...

4V4
EA SPORTS
Focikupa
2008. szeptember 13. Kecskemét
2008. szeptember 14. Debrecen
2008. szeptember 20. Budapest
2008. szeptember 21. Budapest
2008. szeptember 27. Szeged
2008. szeptember 28. Pécs
2008. október 4. Szombathely
2008. október 5. Győr
2008. október 11. Budapest – döntő
www.4v4.hu
PlayStation
PC GURU
BRAVO
képes sport
invent
ÁRKÁD
ÖRS VEZÉR TERE

# Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

## CALL OF DUTY 4

Sziasztok!
Végigvittem a COD4-et (már háromszor), és kiírja, hogy gratulálunk! Most jön az Arcade, cheat módban, és laptopokat kell gyűjtenem 1-30-ig. Tudnál adni pontos leírást, hogy hol vannak ezek?
Nagy (10 éves) rajongótok:
Péter

**Mivel 30 darab van ezekből a hírszerzési adatokat reprezentáló laptopokból, így csak egy linket tudok adni, cserébe viszont ott screenshootokkal van illusztrálva mindegyik lelőhely. A weboldal címe: tinyurl.com/6q2m6o.**

## ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Hello Guru Team!
Az AVP 2-höz kellene segítség, mert elakadtam a Predátornál az Unexpected Allies pálya 2. részénél. Egy folyosón kinyitottam három ajtót: két munkaszoba, egy terem, amibe ha bemegyek, van két oldalt egy-egy cső (egyiknél 2 doboz, kb. 5-6 robbanós láda, a másik csőből füst), és nem tudom, hogy melyik szobán tudok átjutni, és hol?
Előre is köszi.
KAZDA

**Ha jól sejtem, az egyik szobában volt két tengerészgyalogos, akik bizonyos szelepekről beszélgettek, nos itt kellett volna az említett szelepeken néhány csavarintást eszközölni, és egy robbanás a csöveknél megnyitja a továbbhaladás lehetőségét. A tinyurl.com/5fo8jf oldalon van egy képekkel illusztrált végigjátszás erről a pályáról, az is sokat segíthet.**

## GEARS OF WAR, DEVIL MAY CRY 4

Hi Tika!
Egy kis segítségre lenne szükségem. Már megint. A GoW-ban Raam tábornokot, hogy a fenébe kell legyakni? Ha a minigányhoz megyek, akkor a krillek kinyírnak.
A másik, pedig a DMC 4-gyel lenne kapcsolatban, a Mission 08-ban elakadtam. Van ott egy szobor, aminél három felirat van: egy piros, egy zöld és egy lila, onnan három út vezet, de mindegyik zsákutca. Ha ott legyakok minden-kit, akkor megjelenik egy teleport. Ha abba belemegyek, akkor visszadob a szobor elé.
A segítséget előre is köszi: piszkos13

**A GoW-ban rögtön az első fedezék mögé húzódj be – itt még van fény, és gyakorlatilag annyi a trükk, hogy amikor a krill-pajzs szétnyílik (ezt előidézheted gránátozással vagy robbanó nyilakkal), mesterlövészpuskával adjál neki, ha jól töltesz újra esélye sincs. Devil May Cry ügyben, ez egy útvesztő, és a lényeg, hogy mindig a szobor árnyékával ellentétes irányba menj.**

## FABLE

Szia Tika!
Segíteni kéne a fent említett játékban. Az a problémám, hogy amikor az Oakvale-t szétzúzó banditákhoz be kell jutni, bemegyek a kapun, az őrcselezés után, és azt írja, szerezzek álruhát. Hol találok ilyet? A másik problémám: a Hobbe Cave küldetés. A vihogó-röhögő kislányokat mivel lehet leggyorsabban megsemmisíteni? Akkor még ezt is megkérdezem: Assassins' legs-et, bootot, glove-t, és helmetet honnan szerezzek, mert csak felsőt találtam?
Segítséged előre is köszönöm.

**Ha átjutottál a kapun, akkor épp az aktuális pályán – Abandoned Road – az út mentén lesz hat darab kincsesláda, ezekből lehet felszedegetni a bandita öltözetet (álruhát).**
**A nimfák ellen a Hobbe Cave questben használj villámot vagy bármilyen más távolsági támadást.**
**Az Assassin Trousers (legs) beszerzési helye Twinblade's Camp kereskedője, vagy ugyanezen a helyszínen kiszedheted egy ládából. Assassin Boots a Bowerstone South vagy a Twinblade's Camp kereskedőjénél vásárolható, illetve van Oakvale-ben is, egy házban elrejtve. Assassin Gloves a Heroes Guild kereskedőjénél és a már említett Twinblade's Camp-os árusnál beszerezhető. Úgy tudom, helmet nem tartozik a kollekcióhoz.**

Szia!
Hogyan kell tartós kapcsolatot kialakítani (ágyba vinni hölgyeket), házasodni? Kék gombát hol szerezhetek a beteg gyerek küldetéshez (még 3 kell)?

**Sokat bókolj, pózolj, és hordj különféle ajándékokat (csoki, virág, aztán gyűrű stb.) a kiszemelt lánynak. Előtte vásárolj házat, ugyanis ez a házasság alapfeltétele, aztán ha megnősültél, folytasd a sokszor beszélgetős, ajándékozós vonalat és az ágyjelenet is meglesz.**
**A gombák ügyében: a céh, azaz a Heroes Guild mögötti erdőben (ahol a kiképzésed zajlott) álldogál egy fickó, aki levelezős küldetést indít – Oakvale-be, a kút mellett álldogáló hölgynek viszel üzenetet, majd választ vissza –, és ennek a jutalma az első. A másodikat a céh Demon Doorja mellől horgászhatod ki pecabottal (ahol bugyborékol a víz). A harmadikhoz nevettesd meg – kuncogj, vagy táncolj neki – a nőt a Picnic Area területen (Lookout Pointból nyílik). A negyediket a Barrow Fields-en megveheted a kereskedőtől 1500 aranyért.**

## TUROK

Hello!
A Turokban akadtam el, amikor egy nagy barlangban vagyunk, és megtámad egy hatalmas csápos valami! Azt észrevettem, hogy ha belelángszórózok a gőzölgő lávalyukakba, felrobban, de ez nem nagyon érdekli a szörnyet.

**Jó irányba kapizsgálsz, ezt már csak annyival egészíteném ki, hogy akkor lángszórózz, amikor a szörny a fejével támad, és a feje pont a gőzölgő repedések felett van. Ehhez persze úgy is kell helyezkedned, hogy amikor feléd kap a dög, a feje pont a lyuk felett legyen. Néhányszor el kell játszani a dolgot, és vége.**

## JEDI ACADEMY

Oh, hatalmas Guru. Valamit marhára nem értek a Star Wars – Jedi Knight – Jedi Academyben. Szóval ott vagyok, hogy egyszer már meg kellett küzdenem Rosh-sal, de Tavion megmentette. Majd Luke Skywalker jedi lovaggá léptetett elő. Ott tartok, hogy az első küldetést (amikor valamilyen Jedi mester sírját meg kellett védeni) már végigcsináltam, majd a másodiknál valami Ragnos nevű szörnyet kell elpusztítani. Tudnál segíteni? Léci a választ tőmondatban, mert hülye vagyok! Köszike!

**A begőzölt rancort kell hidegre tenni. Tőmondatokban. Fuss, ahogy bírsz! Menekülés végig a pályán. Ha elérsz egy futószalaghoz, na ott a vége. A futószalag előtt lesz egy kapcsoló, ami leenged egy ládát, ezt értelemszerűen használd. Ekkor irány a futószalag melletti vezérlőterem, és ha beért a rancor, aktiváld a kapcsolót, és vége.**

## CALL OF DUTY

Hali Guru!

Azt szeretném kérdezni, hogy a legtöbb játéknál a paraméter mit jelent? Pl.: COD 1 „indítsd a játékot a +set monkeytoy 0 paraméterrel". De hova kell ezt a paraméter-micsodát írni?!

Köszi előre: Doom

**A paraméterek általában más módon nem elérhető funkciók, eljárások elindítását segítik, játékoknál jellemzően a console (parancssor) illetve a cheat aktiválására használjuk. Egyébként a játék indítófájlját lehet paraméterezni, konkrétan azt az egy exe kiterjesztésű fájlt, amely általában a játék nevével cseng egybe, és ezzel indítanád a játékot, ha nem szoktunk volna hozzá a parancsikonokhoz. A dolog mikéntje a következő: vagy a Start menü Futtatás menüjének parancssorába a Tallózás funkcióval megkeresed az indítófájlt (azért a Tallózással, mert így az elérési utat -"C:\ Program Files\...cod.exe" - is rögtön beírja, és nem neked kell), majd az exe végződés után szóköz közbeiktatásával beírod a paramétert (pl. „+set monkeytoy 0"). Másik megoldás, jobb egérgomb az Asztalon a játék parancsikonján, majd a Tulajdonságok menüpont, és a Parancsikon rész Cél mezőjébe szintén az exe után szóközzel írod be a paramétert (így minden indításnál a megadott paraméterrel indul majd a játék).**

## PANZERS

Sziasztok!

A Codename: Panzers Phase One-ban lenne egy gondom, amit remélem, tudtok orvosolni. A német hadjárat során van az a pálya, amiben egy T-34-est kell ellopni, de az lerobban, és szerezni kell neki egy orosz javító egységet. Na most, likvidáltam az azt őrző 2 orosz tankot, és az 1 szem gyalogost, de a javító egységet nem tudom semmivel se elfoglalni, már próbáltam mindennel. Csak áll simán az úton és annyi. Talán tudtok segíteni. Előre is köszi. Üdv: Zeratul

**Ez egy dokumentált bug a játékban, és a v1.06 patch, amit a Stormregion download szekciójából lehet lehúzni (tinyurl.com/5ret92) javítja. Egyébként a javító-jármű a harckocsizó egységgel foglalható el.**

## LEGO INDIANA JONES

Hello PC Guru!

Lenne egy kérdésem a Lego Indiana Jones-szal kapcsolatban. Van egy kincsesláda, ami kifog rajtam. A 3. epizód 3. pályáján (Motorcycle Escape), a motoros résznél. Ahol van egy híd, mellette két lámpa, amit szét kell lőni ahhoz, hogy a hidat meg lehessen építeni! Megpróbáltam már mindent, a detektor is ott jelez. Egészen pontosan a híd közepénél. Hogyan lehet a ládát megszerezni?

Előre is köszi: Szabolcs

**Trükkös a dolog, mert valóban a híd közepénél jelez a detektor, és ott is lesz a láda, de fizikai valójában még nincs ott. Ezen rész első házánál, ahol a kiásható ugrálósplatform volt, ott fel lehetett jutni a tetőre, és be a házba. Odabenn találsz egy traktort, nos ezzel a trakival menj végig a környék három virágágyásán, mindenhol nőni fog egy óriási répa, és a harmadik répánál, megjelenik a hídon a láda.**

A Lego Indiana Jones, Az elveszett frigyláda, Opening the Ark nevű pályán akadtam el. Amikor kijöttem az ablakon, és a kocsival kitörtem a kaput, akkor van ott egy hely, ahol van egy kapu, ott már van két doboz, de a többi hol van? Ásóm nincs.

**A pálya első részén, ahová a kamera fókuszált, amikor kitörted a kaput, ott az épület tetején látsz egy digitális négyest. A továbbjutáshoz ezt a számot kell reprodukálnod a kijelzőn. Ehhez a teherautóról (lóról) ugorj fel a tetőre, a szám kirakásához, pedig a négy kapcsolóból egyet a ládával, egyet a kosárral, a maradék kettőt pedig az embereiddel tudod aktiválni.**

## THE WITCHER

Kedves Guru Team!

Nemrégen vásároltam a The Witcher című játékot. A negyedik fejezet végén, amikor Dandelionnak egy balladát kellene írnia a déllidérccé változott Alinához, állandóan azt a választ adja, hogy nincs ihlete. Megpróbáltam előzően a játék utasításának megfelelően a málnásnál várakozni reá, azonban nem jött el. Milyen módon tudnám rávenni Dandeliont, hogy megírja a balladát, hogy Alina és testvére lelke szabad legyen (a másik leánytestvérhez a végigjátszásban szereplő koszorút már megszereztem). Válaszotokat köszönöm.

igorab

**Fontos az időzítés! Alkonyatkor (napnyugta) menj a málnásba Alinahoz, várj egy darabig, és utána valóban megjelenik Dandelion, más időpont nem jó!**


INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

■ ACOMP ZENITH EXTRA

*109,900 Ft + 20% ÁFA*

Csúcskategóriás multimédia számítógép, amely a legkomolyabb munkákra is alkalmas. A legújabb Intel Core 2 Duo processzorral és a hatalmas 3GB memóriakapacitással leginkább számításigényes alkalmazások - mint például a videóvágás, nagyfelbontású grafika készítés - is gördülékenyen futtathatóak. A felsőkategóriás videókártyákkal a programok még szebbek és gyorsabbak lehetnek. Az LCD kijelzős professzionális ház 430W-os prémium minőségű tápegységet tartalmaz, ezzel biztosítva a gép megfelelő energiaellátását. A LCD kijelzőn tájékozódhat a gép működésének paramétereiről is.

- J&W JW-IG31-MX alaplap
- Intel® Core 2 Duo E8400 (3.0 GHz) processzor
- 3GB DDR2 / 800MHz memória
- 750GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 8800GT 512MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- 8 csatornás High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar), 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony LCD - 430W tápegység

■ MEREVLEMEZ 3.5' – S-ATA SAMSUNG

*750 GB: 15,900 Ft + 20% ÁFA*

*1 TB (1000GB): 21,900 Ft + 20% ÁFA*

Köztudott, hogy a merevlemez kapacitás sohasem elég. Itt a lehetőség, hogy bővítse a gépe tároló kapacitását egy nagysebességű 750 GB-os vagy akár 1 TB-os Samsung merevlemezzel!

■ GAINWARD GEFORCE 8800 GT 512MB

*25,500 Ft + 20% ÁFA*

■ GAINWARD GEFORCE GTX280 1GB

*73,900 Ft + 20% ÁFA*

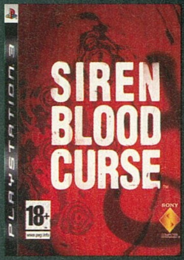
Soha nem látott grafika, elképesztő effektek, életszerű játékok. A DirectX 10-es játékoktól mindenkinek leesik az álla. Itt az ideje, hogy újraértelmezze a realisztikus játékok fogalmát és egy pompás grafikus kártyát tegyen a gépébe, most már tényleg elérhető áron.

ACOMP
Számíthat ránk.

1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Telefon/Fax: 339-5647, 339-5648
On-Line rendelés és aktuális árak: **www.acomp.hu**

**A magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója**

pc guru




info

**KIADÓ** SONY
**FEJLESZTŐ** SONY JAPAN
**PLATFORM** PS3
**MULTIPLAYER** NINCS

# SIREN: BLOOD CURSE

## HA SZÓL A SZIRÉN, MENNI KELL

**A Sony ezt sok játékkal megjátszhatná: a Siren (Forbidden Siren néven jelent meg Európában) egy nem túl sikeres játék volt PS2-re, és ennek ellenére most a cég teljesen felújítva, átalakítva, gyönyörű grafikával megfejelve kiadta PS3-ra. A játék egyelőre csak a PlayStation Networkön keresztül érhető el, nálunk négy csomagban (a 12 fejezetből három-három van egy pakkban), vagy éppen egyben az egész. Igaz, megőszülünk, mire a kilenc GB adat lecsorog a notóriusan lassú PSN-ről, de ha ezzel megvagyunk, jöhet a rettegés.**

Merthogy a Siren félelmetes játék, a sztorija mintha egy japán horrormoziból lenne átemelve (azaz természetfeletti események és őrült karakterek nyüzsögnek, és az egész a klisék ellenére igen élvezetes). Elvileg ugye egy remake-ről van szó, de a gyakorlatban teljesen újak a szereplők – a japán csoport helyett ezúttal egy amerikai filmes stáb érkezik az évtizedek óta elhagyatott, szellemjártának tartott faluba. Nagyjából a harmadik másodpercben romlik el minden, megjelennek a vérző szemű, zombiszerű lénynyé – szakszóval shibitóvá – alakult helyiek, és szétkergetik a truppot. Innentől kezdve minden csak rosszabb lesz, megjelenik egy hataloméhes szekta, no meg egy lény, amit ezek felébresztenek, sok szereplő (tíz főbb figura van, és a legtöbb irányítható is) előbb-utóbb szintén átalakul, szóval unatkozni nem fogunk.

A favágók a híres láthatatlan fenyő kidöntésén fáradoznak

A játékmenet nem a Resident Evil-horrorra (shotgun + zombik = móka), hanem inkább a Silent Hill-stílusra épül. Vagyis sok az ismeretlen zaj, sok az őrült figura, sokáig gőzünk sincs arról, hogy valójában mi történik körülöttünk – és a képet zajossá tevő effekt is megvan. Igaz, elakadni nem fogunk, mert a térkép mindent, de tényleg mindent részletesen leír és megmutat.

Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék könnyű lenne, hisz hiába van 50 eszköz és fegyver, melyekkel elvileg ölni lehet, a gyakorlatban inkább sunnyogni fogunk, mint mészárolni. Néhány shibitót lopva talán meg fogunk ölni, egyszer-kétszer tűzfegyverhez is jutunk, de senki ne képzelje, hogy itt majd hentelni fog. Nem, itt a bejáratott utakon botorkáló shibitók között elosonva kell eljutnunk a célállomásra. A Siren extra húzása a sightjackingnek nevezett képesség, melyet elsütve egy shibitó perspektívájára válthatunk, így kikémlelhetjük, hogy egy ellenfél mit lát, merre mászkál. A régi epizódoktól eltérően eközben még mozogni is lehet.

Mint mondtam, a játék 12 epizódból áll, és ezek nem egyenként, hanem pakkokban érhetők el. Érdemes azonban az egészet megvenni, mert így egyrészt olcsóbb (30

euró az egész, 10 euró egy csomag), másrészt az epizódok hossza teljesen eltérő. Az első két fejezet például legfeljebb ha háromnegyed óra játékidőt kínál – de kihagyni nem érdemes őket, mert a sztori minden szála itt indul be. A Blood Curse egy remek remake – reméljük követik még hasonlók!

pc guru

**AMI JÓ**
Rettegés magasfokon

**ÉS AMI NEM...**
Az irányítás nem valami profi...

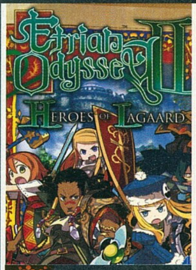
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 09 | Megdöbbentően jó |
| HANG | 08 | Be fogsz csinálni a zajoktól! |
| JÁTSZHATÓSÁG | 07 | Ennyiért elég |
| ÉLETTARTAM | 07 | Az irányítás lehetne még jobb |

**ÖSSZEGZÉS:** Remek és csodaszép horrorjáték kedvező áron – ebből mindenki tudja, hogy mi is lesz a véleménye a dologról. Akció nem sok van, rettegés és kétségbeesett lopakodás annál inkább. A fejezetek változó minőségűek és hosszúak, így a legjobban akkor jársz, ha megveszed az egész pakkot.

**INDEX:** 85%

# ETRIAN ODYSSEY 2: Heroes of Lagaard

pc guru



INFO

**KIADÓ** ATLUS
**FEJLESZTŐ** ATLUS
**PLATFORM** DS
**MULTIPLAYER** NINCS

**Belső nézetű szerepjáték, kockás papíron rajzolt térképekkel, bődületes nehézséggel és kidolgozott sztorinál sokkal hangsúlyozabb taktikázással – igen, a Beholderek és Bard's Tale-ek világa tér vissza, és a recept a második Etrian Odysseyvel is nagyszerűen működik.**

A pár szóban elintézett sztori (mássz fel a fára, onnan a lebegő kastélyba és tiéd a világhatalom) helyett figyelmünket fordítsuk a kezdő csapat összeállítására, hisz ez eldönti, hogy mennyit fogunk káromkodni az első órák során. Tizenkét kaszt áll rendelkezésre, de a partiban csak öt hely van, úgyhogy jól meg kell gondolni, hogy gyógyítót vagy bárdot, sámánt vagy ronínt pakoljunk a bandába. Ha megvan a trupp, következik az első feladat, feltérképezni az elsőt a 30 pályából – igen, nincs automata térképészés, nekünk kell az érintőképernyőn bejelölni a folyosókat, ládákat, főellenfeleket, ajtókat, hogy később ne tévedjünk el!

**Ezek a leggyengébb ellenfelek, de az a durva, hogy ezek is képesek leverni a csapatot...**

És már az első pályán is többször elkenik az arcunkat, ez fix. A szörnyek brutálisak, a játék abszolút nem gyöngéd, és ha pár ütést elvétünk, vagy bekapunk pár kritikus támadást, egy kör alatt elhajolhat az egész csapat. Ezt kijátszani nem lehet, tápolni kell, és persze szokni a dolgot. Ez tehát a Heroes of Lagaard: egy végtelenül oldschool, de hangulatos és szórakoztató RPG!

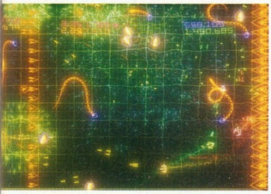
pc guru

**Borzasztó kemény RPG, de ha ezen túltesszük magunkat, és megálljuk a DS összetörését, remekül fogunk szórakozni vagy 50 órán keresztül. Nem nyújt lényegesen többet mint az első rész, de ez is elég a nyárra...**

**80%**

# GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

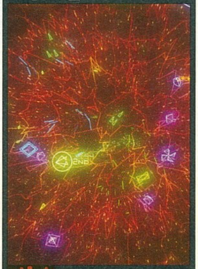
**Már szinte megszámlálhatatlan verziója volt az eredetileg a Project Gotham Racing 2 eldugott minijátékaként bemutatkozó Geometry Warsnak, de most végre itt az igazi folytatás, a Retro Evolved 2.**



A játék nagyrészt most is a régi módon szuperál: a bal karral irányítjuk űrhajónkat (vagy akármi is az), a jobbal pedig annak ágyúit, és a téglalap alakú pályán így kell levadászni millió ellenfelet. A játékos lassanként belekerül a zónába, hihetetlen módon suhan el a fénykígyók, a mindent magukba szívó fekete lyukak örvénye és a több száz kék és zöld ellenfél felhői között, gyűjtögeti a pontszorzóként működő aprócska pacákat és aztán megsemmisül – remélhetőleg csak rekorddöntés és a toplistákon történő emelkedés után.

Hat teljesen eltérő hangulatú játékmód vár ránk a RE2-ben, a hagyományos „bírd, amíg el nem fogynak életeid" mellett van egy végtelen életes, ám három percre korlátozott verzió, a Waves, ahol hullámokban jönnek az ellenfelek, illetve a Sequence, ahol előre letárolt módon jönnek a gonoszok. És a két legérdekesebb, a King (csak hamar eltűnő védett körökben lehet lőni, „kint" nem működik a fegyverünk) és a Pacifism (egy élet, nincs fegyver, az ellenfeleket apró kapukon való áthaladással robbanthatjuk be), melyek a feje tetejére állítják a programot. A toplisták valós időben frissülnek, így barátaink jó teljesítménye csak olaj a lelkesedés tüzére – mindig van ok a további próbálkozásokra.

pc guru



INFO

**KIADÓ** ACTIVISION
**FEJLESZTŐ** BIZARRE
**PLATFORM** XBOX 360
**MULTIPLAYER** 4 JÁTÉKOS

pc guru

**Látszólag a drog-fűtötte neon-forgatag, illetve a Wii-verzióban bemutatkozott pontszorzók újbóli feltűnése akadályozza a koncentrációt, de a valóságban mindezek csak fokozzák az elszántságot. 800 pontért rablás!**

**90%**

pc guru

INFO

**KIADÓ** UBISOFT (EU)
**FEJLESZTŐ** NAMCO BANDAI
**ONLINE** 4 JÁTÉKOS
**MULTIPLAYER** 4 JÁTÉKOS

pc guru KING

# SOULCALIBUR IV

**Igen, igen, a sors fintora. A múlt hónapban még a verekedős játékok enyhén szólva is ritkaságszámba menő jelenlétét sirattam napjaink videójáték-palettáján, a Namco rögvest útjára indította harci játékainak egyik folytatását, és a hírek szerint a Tekken 6-ra sem kell már oly sokat várnunk. A SoulCalibur-széria (most először egybeirandó a játék neve) a játéktermekben indult útjára – kevés sikerrel (szembemenvén a tömeggel, engem már a játéktermi verzió is magával ragadott). A Dreamcast-verzió, és főképp az abba belerakott újítások tették olyannyira sikeressé, hogy egy lapon lehessen említeni Tekkenekkel, Virtua Fighterekkel.**

## TOVÁBB CSISZOLVA

Az ember könnyedén el tudja képzelni azt, hogy fogan meg egy tárgyalóasztalnál egy folytatás gondolata: adjunk mindenből szebbet, többet, de minden maradjon a régi, avagy nyúljunk bele a lelkébe és adjunk merőben más „személyiséget" neki, ne adj'isten lebutítsuk, hogy többen vegyék – azaz a mivel

**A Guru tábor egyik fő látványossága volt, mikor Darths-ot leverték a jelenlevők**

nyerünk többet stratégiái. Esetünkben szerencsére az első opciót alapul véve fogtak hozzá a munkához és polírozták, toldozták-foldozták a harcrendszert tovább, de természetesen néhány újdonságot is hozzáadtak a harchoz – és a lényeg, közel sem csinálták butábbra, bizony legkönnyebb fokozaton is egyhamar kiüt majd minket a gép, ha csak ész nélkül nyomkodjuk a gombokat, mindenféle tervet nélkülözvén. A recept kiválónak mondható, főképp a bevezetett újításoknak hála. A Soul Gauge egy apró kis gömb, ami az életerőnk mellett található. Lényege, hogy ha támadó játékot játszunk, akkor idővel kis pluszt ad csapásainkhoz, így fenntartja a harci kedvet. Tudniillik, ha valaki állandóan védekezik, ez a mutatója „lecsökken" – végül pirosra vált, azaz a lelke megtörik –, ezáltal sebezhetővé válik a Critical Finish nevű támadás ellen, amit ha az ellenfél bevisz, rögvest ottvész a defenzív harcos. Apró hibák persze csúsztak a rendszerbe, van olyan karakter például, akivel sorozatban lehet úgy támadni, hogy az ellenfélnek a lába se éri a földet, sőt, az X360-as változat exkluzív harcosa, Yoda is túl erősre sikeredett, de vélhetően ezek – mivel az internetre kötött konzolok korában élünk – kisebb-nagyobb javítások formájában a helyükre kerülnek.

**TOVÁBBÁ**

Arról különösebben senkinek se kell értekezletet tartani, hogy grafikájában péppé ver mindent, amit eddig láthattunk (kategórián belül maradván persze). A mozgásanimációk tükörsimák, a sebesség stabil 60 képkocka, és a helyszínek – melyek nagyja szét is zúzható – teszik teljessé a vizuális áradatot. Tartalomhoz a forma, avagy fordítva, ez most édes mindegy, mivel kapunk eltérő játékmódokat és karakterkreálást, online harcokat, megnyitható extrákat megszámlálhatatlan mennyiségben. Élből 28 karakter (ebből kettő új belépő), továbbá 5 extra figura vonható irányításunk alá. PS3-on Darth Vader, X360-on Yoda azon két karakter, amelyben eltér a választék, míg a Force Unleashedben debütáló Tanítvány mindkét platformon szerepel. Ha ez nem elég, ötven szabad helyünk van, hogy új karaktert kreáljunk magunknak. Itt a kiválasztandó alapharcos csupán a harci stílust adja meg, minden más paramétert magunk adhatunk meg, mindezt szinte felfoghatatlan aprólékossággal. Nem utolsósorban a különféle fegyvereket vásárolhatjuk meg nehezen szerzett aranyunkból az adott harcosunknak, illetve képességekre költhetjük a szintje, illetve felszerelései által adott skillpontjait.

Ezt a kreációt ki is kell majd használnunk, ugyanis a Story, illetve a Tower of Lost Souls módokban az ellenfelek helyszínenként nem egyedül vannak, hanem többen, és az olyan képességekre, mint életerő-elszívás, vagy a védekező ellenfél sebzése szükségünk lesz, főleg, hogy az ellenség hordái is előszeretettel alkalmazzák ezeket. Ezekben a módokban amúgy a hagyományos felállás zajlik, egyszerre két harcos küzd egymással, a különbség csupán annyi, hogy amint végeztünk valakivel, rögvest szalad be a következő, illetve ha van társunk (a Toronyban lehet), akkor mi is átválthatunk rá harc közben. Mindkét játékmód igen nagy kihívást takar, a torony például csupán hatvan szintes, és ekkor még csak bevettük, nem kezdtük el védeni.

Sok beszédnek sok az alja, aki eddig szerette, az tudja a dolgát, másoknak egy próbát valahol feltétlen megér - a többi úgyis jön eztán magától. Előbb a lelkesedés, aztán a fanatizmus, és végül az online viadalokkal töltött hosszú-hosszú éjszakák...

## Másvélemény GRATH

Engem eddig nem nagyon ragadott meg a Soul Calibur-széria, de a négyes rész el tudott varázsolni. Kicsit lassabb, taktikusabb, követhetőbb lett a küzdelem, és ez véleményem szerint igen jót tett a játéknak. A megannyi harcos megadja a kellő változatosságot, és nincs is annál jobb, mint saját kreálmányunkkal végigverni az internet fél legénységét. Nálam az online küzdelmek még hármas kapcsolati erősségnél is teljesen kezelhetőek voltak, innen is gratuláció az ilyesmiben általában nem túl tapasztalt japán fejlesztőknek. A Star Wars karakterek szerepeltetése pedig telitalálat – a Guru táborban is minden második ütközetben ott volt Yoda!

**pc guru**

**AMI JÓ**
Úgy az egész...

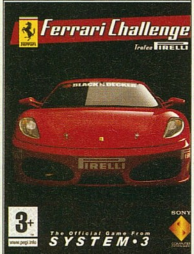
**ÉS AMI NEM...**
...leszámítva, hogy néhány támadás túl erős

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 10 | Párja nincs jelenleg |
| HANG | 09 | Jó harcias dallamok, kiváló hangeffektek |
| JÁTSZHATÓSÁG | 09 | Pörgős, nehéz, dinamikus, remek |
| ÉLETTARTAM | 10 | Ha szereted, nem unod meg, sosem |

**ÖSSZEGZÉS:** A SC-sorozat rajongói pont azt kaphatják meg a negyedik résztől, mint amire körülbelül az első rész óta várnak. A harcot ugyan nem emeli más dimenziókba, de mindezt megfejelve a pompás körítéssel és látványvilággal, azt hiszem mindenki boldog lehet a játékkal.

**INDEX:** 95%

pc guru




INFO

**KIADÓ** SYSTEM3
**FEJLESZTŐ** EUTECHNIX
**ONLINE** 16 JÁTÉKOS
**MULTIPLAYER** NINCS

# FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

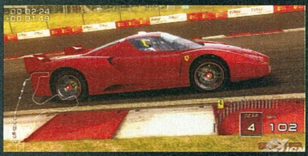
**Vannak játékok, melyektől zeng a média, dübörög a marketing-gépezet alattuk, de a produktum többnyire valami középszer vagy kicsivel afeletti, azalatti valami. Ritkább esetekben meg vannak játékok, amelyeket nem támogat dollármilliós reklámhadosztály, egynek ítéltetik a sok közül, s közben magukban hordoznak olyan értékeket, amelyeket kihagyni vétek. Számtalan kiemelkedő játék került el a játékos társadalom figyelmét, és hasonló sors vár a tesztben szereplőre is. Mert egyáltalán nem kell Ferrari rajongónak, Tifosinak lenni ahhoz, hogy belássuk, mint autóverseny-szimulátor, a Ferrari Challenge nagyszerű.**

## ELFOGULATLANUL

Tapasztaltabb, és a játékot főképp a nyújtott élményért játszók tudhatják, hogy a grafika másodlagos. De jelen esetben e területen se kell akkora kompromisszumot kötni: a Trofeo Pirelli alcímű produktum szép, megfelelően valósághű pályákon vezet végig precízen kialakított autómodelleket. Két hibája van: néha szaggat, ami a kód optimalizatlanságára utal, illetve a gépi ellenfelek autóinak küllemét lebutítja – főképp a kerekeken észrevehető ez az éktelenség. Más gondja nincs. Nem veri le a GT5P-t, a Forza 2 is előtte jár, de ha azt nézzük, hogy az említett két alkotás mögött kik és menynyien állnak, máris érthető a differencia. A játék maga elsősorban a valóságban is létező Ferrari-bajnokságot dolgozza fel, ebben jelenleg F430-asok viaskodnak egymással a Pirelli trófeáért – idén hazánkban, a Hungaroringen is lesz ennek egy fordulója.

Alapból a már nevezett Ferrari típus volánja mögé pattanhatunk be, és járhatjuk végig a bajnokság ranglétráját Olaszországban, Európában, avagy az Egyesült Államokban. A helyszínek mindegyike valós, tizenhat aszfaltcsík várja, hogy körbe menjünk rajta – noha némelyik nem az eredeti nevén szerepel. A győzelmekért vagy jó helyezésekért túlnyomórészt új autók válnak megvásárolhatóvá, szám szerint ötven, a legrégebbiektől a napjainkban fellelhető csodákig. F1-es típust én nem leltem fel közöttük, a csúcsot a felkokszolt Enzo, a Ferrari FXX jelenti.

Egy futam rendre egy időmérőedzésből, majd két futamból áll, melyek között variálhatunk az autó beállításain, illetve a versenyek hosszát időben adhatjuk meg – olyan beállítás, hogy hány körös legyen egy futam, olyan nincs, ahogy az sem módosítható, hogy a gépi ellenfelek milyen tudással körözzenek a pályán. Ebből kifolyólag a játék olyannyira nehéz, amennyire bevállaljuk a



## Ferrari Versenynapok

Rendhagyó módon nem a játékkal kapcsolatos dolgot osztunk meg veletek, hanem egy olyan eseményt, amely közvetve kapcsolódik hozzá: idén első ízben hazánkban is lesz egy futama a Ferrari Challenge-nek, mégpedig augusztus utolsó hétvégéjén. Motorsport-rajongóknak ajánlott, Ferrari-megszállottaknak egyenesen kötelező program, no meg erősen ajánljuk minden autóverseny-rajongónak, ha csak a gépek előtt élhetik is ki vágyaikat. Jegyek hozzá ugyanúgy szerezhetőek, mint a júliusban lezajlott World Series by Renault eseményre, csak most a FIAT márkakereskedéseket kell betámadni az ingyen-jegyekért.

vezetési segédletek ki-, illetve bekapcsolását. Mindent bekapcsolva sem lehet „NFS-módban" őrjöngeni a pályán, míg mindent kikapcsolva józszerivel kormány nélkül felesleges is nekivágni az egésznek. Apró részlet ugyan, de én eddig egy autós játékban se tapasztaltam azt, hogy ha nem lassultunk le kellőképpen, akkor manuális visszaváltásoknál a sebváltó nem engedi bevenni az alacsonyabb fokozatot a kellő sebesség eléréséig. Meglepő figyelmesség, hisz ha bevenné, pillanatok alatt kinyírhatóvá válna a szerkezetet. De ilyen sajnos nincs. Pedig még az autók is törnek, igaz eléggé felületes jelleggel, de azért le-leszakad pár karosszériaelem, és rendre a pályán is maradnak azok a futam leintéséig. Kár, hogy mindez csak a látványt szolgálja, a gépünk semmilyen amortizáció hatására nem lassul, vagy válik kezelhetetlenné, totálkárossá, amiből kifolyólag a boxutca is hiányzik, mint versenyizgalmat fokozó elem.

A törésmodellt csupán dísznek szánták, és a begyűjthető kihívás-kártyák hasonló mód felesleges dolgok, mivel maximum a gép ellen játszhatunk velük, barátaink ellenében nem. Ezek a kártyák pontosan egy olyan autóskártyás játékot adnak, amit kiskorunkban az iskolában játszottunk, s mindig egy kiválasztott paraméter közül a nagyobb érték nyert, és vitte el az ellenfél lapját. Nosztalgikus lett volna, de a csaló gép ellen, hát, igencsak frusztráló. A neves vörös autógyártó cég égisze és állítólag felügyelő szemei alatt készült játék minden hibája ellenére remek kikapcsolódást nyújt, és egy tisztességes vezetői képességekre irányuló kihívás is egyben. A habot a tortán a tizenhat fős online multi jelenti, ahol szerencsére még a levágásokat büntető rendszer is működik. Talán furcsa, hogy nagy nevekkel emlegetjük együtt, de amennyit a GT5 Prologue megér, annyit erre is érdemes áldozni.

### ELFOGULTAN

Ezt már ez a konkrét, és hihetetlenül lelkes cikkíró mondja: a lehető legjobb témaválasztás, a lehető legjobb sportautó márka, minden eredeti, és attól már minden szép, minden jó, ha az autó orrán virít egy fekete ágaskodó paripa. Megjegyzés: tesztünk a PlayStation 3-as verzió alapján készült, a vélhetően hasonló PS2-es ért igen, de a Nintendo Wii és NDS portokért felelősséget nem vállalunk, értékelésünk azokra nem vonatkozik.

**pc guru**

**AMI JÓ**
Ferrari, jó vezetési modell, 16 fős multi

**ÉS AMI NEM...**
Néha beszaggat, az ellenfelek butított látványa

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 07 | Szép, de a PS3 ennél többre képes |
| HANG | 10 | Értő fülek tudják, miért tíz |
| JÁTSZHATÓSÁG | 09 | Jól skálázható kezdőknek és profiknak |
| ÉLETTARTAM | 10 | Ez szubjektív érték |

**ÖSSZEGZÉS:** A cím nem megtévesztő: egy igazi Ferrari autócsodákat felvonultató videójáték bújik meg a név mögött, de mindezt meglepő módon egy igen korrekt fizikai motor hajtja. Míg a legtöbb kiadó fél meghúzni azt, hogy szimulátort készítsen, addig a kis Eutechnyx csapata rájött, hogy ez kell a népnek.

**INDEX:** **80%**

Kisímítva

írta · Galopp, Kremo

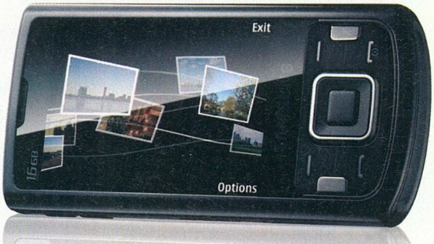
# MSI GX620

**A tavaly hatalmas csinnadrattával bejelentett gamer laptop új verziója megérkezett.**

Az MSI-nél úgy gondolták, hogy ideje némi ráncfelvarrást végrehajtani a GX600-as notebookjukon, így született meg a GX620. Ennél a modellnél a PM45+ICH9M lapkakészletet az új, 1066 MHz-es FSB-vel rendelkező Core 2 Duo processzorok egyikével fogják párosítani – a konkrét típusról a gyártó még nem nyilatkozott. Ami viszont biztos, hogy DDR2 800-as memóriamodulok fogadására lesz alkalmas, melyekből egyszerre maximum 2 darab 2GB méretűt tud majd használni. A képi megjelenítésről egy nVIDIA Geforce 9600M GT kártya fog gondoskodni, ami 512MB DDR3 VRAM-al rendelkezik. Megjelenítőként 15,4" méretű TFT szolgál majd, amivel a gyártó információi szerint WSXGA+ felbontásra képes.

Az új PM45-ös lapnak köszönhetően a VGA kimeneten kívül HDMI csatlakozási lehetőséget is kapunk, valamint analóg/digitális 5.1-es fejhallgató kimeneteket.
Fentiek mellett az opcionális V2.0+EDR Bluetooth, integrált 802.11b/g/n wlan vevő, modem és LAN csatlakozó szerepel a repertoárban. A 2 USB port mellett eSATA/USB-kombó csatolót, valamint PCI Express Card foglalatot is zsúfoltak a gép oldalába. Háttértárolóként 320GB méretű SATA meghajtó és DVD Super Multi/Blu-ray optikai egység szolgál. A GX620-at a stílusban hozzá passzoló, praktikus hátizsák egészíti ki, megkönnyítve a LAN-partykra járók életét. A 2.7kg tömegű laptop 6 és 9 cellás akkumulátorral is kapható lesz, de hogy mikor és milyen áron, egyelőre még nem tudni.

Nagyravágyó




# SAMSUNG i8510

**A komoly fényképezőgép-gyártók lassan letesznek a megapixel-háborúról, de a mobiltelefonok terén még mindig ennek bűvöletében égnek a gyártók.**

Itt a Samsung i8510, más nevén az INNOV8, mely esetében egészen pontosan 8 megapixelről beszélhetünk a képkészítés terén. Erre már felkapja az ember a fejét, pedig ez csak egy azon tulajdonságai közül, melyek miatt komolyan gondolkodóba eshetünk egy ilyen mobil megvásárlását illetően.

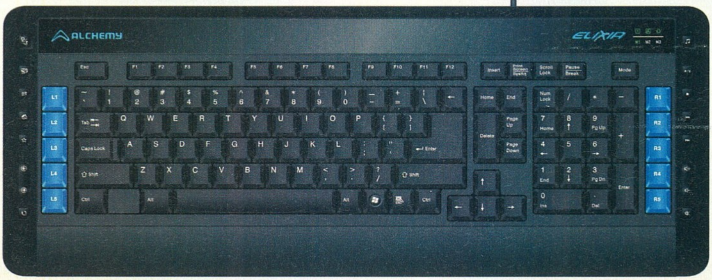
Az S60 3rd Edition Feature Pack 2 operációs rendszerrel bíró telefon 106.5 x 53.9 x 17.2 mm méretű és 140 gramm tömegű, ami nem mondható kevésnek, de ezt bőven ellensúlyozza a tudása. 2.8" képátlójú kijelzője QVGA felbontású és 16 millió színt tud megjeleníteni, belső memóriája 8 vagy 16 GB-nyi, programok futtatására pedig 128 MB RAM áll rendelkezésre. Memóriáját bővíteni microSD (TransFlash) kártyákkal lehet. 8 megapixeles, stabilizált, autófókuszos, vakus kamerája VGA felbontású, 30fps képsebességű mozgóképet rögzíthet, de QVGA (320x240) méretben 120fps-t ígér a gyártó. Négynormás GSM modulja 3G rendszerrel, valamint HSDPA lehetőséggel is kiegészül, aminek segítségével maximális adatletöltési sebessége 7,2 Mbps. Megtalálható még benne 802.11 b/g szabványú wlan és A2DP rendszereket ismerő Bluetooth 2.0, valamint ugyancsak 2.0 verziójú USB csatlakozási lehetőség is. A beépített GPS vevő segítségével geo-tagelt képeket is készíthetünk. 1200 mAh kapacitású akkumulátora 310 óra készenléti, valamint 8 és fél óra beszélgetési időt tesz lehetővé.

Kék mágia

# OCZ ALCHEMY Elixir

**A memóriáiról méltán híressé vált OCZ Technology most a billentyűzetek terén szeretne piacot szerezni – mégpedig a játékosokra alapozva.**

Az Alchemy termékcsalád első tagja az Elixir Keyboard, amivel kifejezetten a játékos kedvű vásárlókat szeretné a cég megnyerni magának. A lehető legtöbbet meg is tette a cél elérésében, amit ebben az árkategóriában elvárhatunk. A 7 internetezést könnyítő és a 8 multimédia-vezérlő gomb mellett 10 db programozható billentyűt is tettek a klaviatúra két szélére - szép kék színnel megkülönböztetve. Ezekhez a gombokhoz 3 külön profilban tudunk funkciókat rendelni, így valószínűleg minden speciális kombinációt be lehet majd rá programozni, amire szükség lehet. Emellett a Windows gombot száműzték a bal oldalról, ezzel is csökkentve a véletlen lenyomásból fakadó kellemetlenségeket. A kurzormozgató nyilak azonban közelebb kerültek a középső részhez, és a felette lévő gombok is kétoszlopos változatban találhatók meg, így aki zsigerből akarja a Home vagy az End gombot nyomogatni, annak kicsit szoknia kell ezt az elrendezést. A legnagyobb hibája az itthoni felhasználók számára, hogy magyar kiosztással egyelőre nem lehet kapni. A gumírozott gombokkal ellátott beviteli eszköz egyébként USB-hubként is szolgálhat, s mindezekkel az extrákkal együtt sem kerül többe 30 dollárnál, ami itthoni jó magyar forintban számolva is bőven 5000 alatt van.




**Az OCZ első, játékosoknak szánt billentyűzetén a hagyományos klaviatúrákhoz képest számos plusz gombot találunk, amelyek a napi használatot hivatottak gyorsabbá és könnyebbé tenni**

Villanytábla

# FUJITSU-SIEMENS LIFEBOOK T5010

**A Centrino 2 plattform megjelenése rendesen megmozgatta a hardvergyártókat. Nem véletlen tehát, hogy az MSI GX620 laptopja mellett a Fujitsu új, LifeBook T5010 névre keresztelt tabletjéről is hírt adunk.**

A hagyományos laptopként és tabletként egyaránt használható új üdvöske 13,3 hüvelykes, 1280x800 pixeles felbontású, LED háttérvilágítású kijelzőt kapott, ami elé érintésérzékeny fóliát is applikáltak, így ujjainkkal is könnyedén irányíthatjuk. A GM45 chipes alaplapra GMA X4500HD grafikus vezérlőt ágyaztak, ami a DDR3-as rendszermemóriából csípi le a neki szükséges mennyiséget. Teljes kiépítettségben ezekből az 1066MHz-en ketyegő memóriamodulokból 4GB-nyit pakolhatunk a gépbe. Háttértárként 80, 120, 160 vagy 250 GB-os SATA merevlemezek közül válogathatunk kedvünkre, s ha nincs rá szükségünk, az optikai meghajtót (DVD-író) kivehetjük, és helyébe is merevlemezt tehetünk. Ugyanebbe a foglalatba pótakkumulátor is behelyezhető, aminek segítségével 3:45 óráról maximum 6:45 órára növelhető a gép üzemideje. Az opcionális Turbo Memory modul mellett a gépbe raktak még Bluetooth 2.1, Gigabit Ethernet és 802.11a/b/g/n Wi-Fi csatolókat is. Ez utóbbinál választhatunk az Intel illetve az Atheros vezérlői közül. Az ujjlenyomat felismerő és a webkamera pedig már csak hab a tortán.

Amerikában 1769 és 2079 dollár közötti áron kínálják a masinát, hazai ára lapzártakor még nem ismert.

A T5010 LED háttérvilágítású kijelzőt kapott, ami – tablet PC-ről lévén szó – érintésérzékeny fóliával is rendelkezik

Tinidizájn

# CREATIVE Zen Mozaic

**A Creative egy olyan hordozható médialejátszóval rukkolt elő, ami inkább hasonlít mobiltelefonra, mint bármi másra. A keresztségben a Zen Mozaic nevet kapó eszköz 43 gramm tömegű és 79.5 x 40 x 12.8 mm méretű. Egyelőre három verziót lehet megvásárolni, nevezetesen az 1, a 4 és a 8GB-os változatokat. A 16GB-os memóriával büszkélkedhető nagytesót augusztustól lehet majd megtalálni a boltok polcain.**

A Zen Mozaic szín- illetve formavilága valószínűleg inkább a fiatalabb vásárlók körében fog sikert aratni

Az 1.8" méretű TFT kijelzőnek köszönhetően a hanganyagokon kívül videófájlokat is lejátszhatunk, valamint képeket is nézegethetünk, ha épp nagyon unatkozunk. Mindemellett találunk a készülékben 32 állomáshelyet tároló sztereó FM-rádiót, hangfelvevőt, órát, ébresztőt, naptárat, valamint névjegyzéket is. Érdekes módon a lejátszó nem mondható mindenevőnek, hiszen amellett, hogy MP3, WMA, WAV és Audible (2, 3 és 4 formátum) típusú fájlokkal gond nélkül megbirkózik, a videóinkat a mellékelt szoftver segítségével mindenképpen át kell alakítanunk a lejátszóak tetsző avi formátumba. A konvertálást azoknál a képeknél sem ússzuk meg, amelyek nem JPEG formátumúak. Ezt leszámítva, valamint a már most széles kiegészítő-választékot figyelembe véve jó választásnak tűnik az új Zen.

A fekete, ezüst és rózsaszín színben pompázó lejátszók a memória méretétől függően 60, 80 illetve 100 dolláros áron kaphatóak.

Hűvös biturbo

# ARCTIC COOLING Accelero Twin Turbo

**Aki használt már korábban Arctic Cooling terméket, az tudja, hogy viszonylag kedvező áron kínálnak jó hatásfokú hűtőket.**

Jelen esetben egy VGA hűtőről beszélünk, amit - mint a neve is mutatja - két darab, összesen 68m3/h légszállítási képességgel rendelkező, 8 cm-es ventillátorral szereltek, hogy az igencsak méretes bordákról megfelelően tudják elszállítani a hőt. A 350 gramm tömegű hűtő teljes mérete 212 x 103 x 34 mm, ebben benne foglaltatik a 30db alumínium lamella és a 4db hőcső is. A PWM-es ventik fordulatszáma 1200 és 2000 fordulat/perc mozoghat terheléstől függően, ennek köszönhetően a hűtő 120W-os TDP-ig használható a gyár ajánlása szerint.

A maggal érintkező hőelvezető blokkra a gyár előre rákeni a saját MX-2 elnevezésű pasztáját, ugyanis ezzel szavatolja csak a referenciában is olvasható, az eredeti hűtőkkel szembeni 38 fokos hőmérsékletcsökkenést (GeForce 9600GT esetében).

Az eszköz remek kompatibilitással rendelkezik, a támogatott termékek listáján megtalálható a Radeon X1300, X1550, X1600, X1650, X1800, X1900, X1950, HD 2400, 2600, 3850, 3870, 4850 és a 4870, míg az Nvidia kártyák közül a GeForce 6600, 6800, 7300, 7600, 7800, 7900, 7950GT, 8400, 8500, 8600, 8800 GT, 8800 GTS 512 és a 9600 GT típusokhoz használható. Mindezek mellett a hűtő SLi illetve Crossfire kompatibilitást is magáénak tudhat.

Az Accelero Twin Turbo ajánlott végfelhasználói ára az USA--ban 34,95 dollár, míg Európában 22,95 euró lesz.

Hosszúpuska

# PANASONIC FZ28

**A Panasonic bejelentette DMZ FZ-18 bridge gépének átdolgozott változatát, aminek az FZ-28 nevet adta.**

Az utód megtartotta elődjének összes pozitív tulajdonságát, sőt ezek ki is egészülnek jó néhány továbbival. Kezdjük a pixelekkel: az elkészíthető fényképek maximális felbontása 10.1 megapixel, ami 4:3 oldalaránynál 3648 x 2736 pixelt, 16:9 aránynál pedig 3648 x 2056 pixelt jelent. A képek megkomponálásában a 230 ezer képpontos felbontásúra növelt, 2,7" méretű, polikristályos TFT LCD, vagy a 0,2" méretű, színes, 201 600 pixeles kereső van segítségünkre – a 18X-os optikai zoom mellett. Ezt a zoom értéket ráadásul alacsonyabb felbontásokban 32.1X-re is növelhetjük.

Kellemes meglepetés lehet a vásárlók számára, hogy videofelvétel közben lehet használni a zoomot, ami általában hiányossága szokott lenni a kompakt gépeknek. Videókat a VGA felbontáson kívül HD méretben is készíthetünk, így 1280 x 720 képpontos mozgóképeket rögzíthetünk 30 fps mellett.

A 27-486 mm-es tartományban (35 mm-es formátumra átszámítva) dolgozó zoom teljes kihasználásánál is igen kedvező fényértéket ad a LEICA DC VARIO-ELMARIT optika, mivel ekkor sem csökken a kezdeti F/2,8-as értékről F/4,4 alá.

A 417 grammos, 118x75x89 milliméteres gépházba 50 MB-nyi belső memóriát ültettek, a képek/videok SDHC rendszerű kártyára kerülnek. Lítium-ion akkumulátora segítségével 460 kép készítésére nyílik lehetőségünk egy feltöltéssel. A gépet várhatóan augusztus után kaphatjuk meg 400 eurónak megfelelő áron.

# LG Flatron W52TE

**Egyre több elektronikai eszközöket gyártó cég igyekszik szem előtt tartani, hogy a készüléknek nem csak szépnek, jónak, de ha lehet, minél „zöldebbnek" is illik lennie. Az LG is próbálkozik e téren előrelépni.**

Ennek jegyében alkotta meg LG Flatron W52TE elnevezésű monitorcsaládját, mely az ígéretek szerint 50%-al kevesebb energiával is beéri, mint hasonló méretű vetélytársai. Ez a család egyelőre két tagból áll, mégpedig a 19 és a 22 hüvelyk méretű modellekből. A kisebbik 20 Wattot, míg méretesebb testvére 22 Wattot fogyaszt üzem közben, míg készenléti üzemmódban 0,3 Wattal is beérik. (Összehasonlításképpen az azonos méretű megjelenítők manapság átlagosan 36 illetve 40 Watt körüli fogyasztással rendelkeznek.)

A 2ms válaszidejű monitor 10 000:1 dinamikus kontrasztaránnyal rendelkezik, maximális felbontása 1680x1050 pixeles, és az LG saját fejlesztésű FLATRON f-engine technológiájával is ellátták. A 4:3 in Wide módot kiválasztva a monitor az korábbi játékok esetlegesen 4:3 oldalarányú képét optimalizálja a 16:9-es megjelenítőre, az ezZooming üzemmódra váltva pedig a monitor átvált 1440x900 pixeles felbontásra, ezáltal növelve a betűk és az ikonok méretét a jobb olvashatóság érdekében.

Hazai megjelenés idejéről és a várható árról nem kaptunk információt.

**Remélhetőleg egyre több, egyre „zöldebb" készülékkel találkozunk majd a jövőben – nem csak a kisebb áramszámla, hanem a környezet védelme érdekében is**



# SONY ERICSSON W902

**A Sony Ericsson háza táján nem tétlenkedtek az elmúlt időszakban, ezt bizonyítja néhány új walkman mobiljuk piacra dobása. A W302 a belépőszinten, a W595 a középmezőnyben, a W902 pedig egyértelműen a középmezőny felső szegmensében foglal helyet.**

Ez utóbbi mobil 49.0 x 110.0 x 11.7 mm-es méretével és 99.8 grammos tömegével éppen beáll a szokványos telefonok sorába. 2.2 colos, 240x320 pixel felbontású kijelzője 262 ezer színt képes megjeleníteni, így ez sem emeli ki a sorból. Azonban 5 megapixeles autófókuszos kamerával látták el, ami ma még egyáltalán nem szokványos. Rossz nyelvek szerint azonban ez a kameramodul ugyanaz, mint amit a C902 Cyber-shot készülékben megismerhettünk, s melyről nem túl jók a vélemények...

Annyi biztos, hogy a négynormás készülék elboldogul a 3G-s hálózatokon, és a GPRS illetve EDGE mellett ismeri a HSDPA szabványt is, így modemnek is használhatjuk. Számítógépünkkel emiatt vagy szinkronizálás céljából bluetooth-on illetve USB kábelen keresztül köthetjük össze.

Belső memóriája 25MB, de Memory Stick Micro kártyával ebből könnyedén 8GB-ot varázsolhatunk – mivel walkman mobilról van szó, talán szükségünk is lesz ekkora tárhelyre. Ezzel kapcsolatban még egy negatívum, hogy ugyan a telefon zenelejátszás közben is kihangosítható, mivel csak egyetlen hangszórója van, zenei teljesítménye e téren megkérdőjelezhető. Viszont van benne FM-rádió, és a gyártó adatai szerint az akkumulátora is jól bírja egy feltöltéssel.

Hangprojektor

# YAMAHA YSP-3050

**Alig egy éve jelent meg a Yamaha YSP-3000 nevű hangdoboza, máris itt az utód, mely a YSP-3050 nevet viseli. Az új modell nem hozott túl sok újdonságot, de ezt úgy is tekinthetjük, hogy a korábbi hangprojektor igencsak jóra sikeredett, így alig kellett rajta változtatni. Összesen két területet érintenek ezek a módosítások. Az egyik, hogy az előlapon is helyet kapott egy minijack hangbemenet, a másik pedig az, hogy az analóg videóforrások jelét mostantól fel lehet skálázni 1080i-re.**

A soundbarban 21+2 erősítő hajtja meg a hangszórókat (21 db 40 mm-es és 2 db 100 mm-es). Összteljesítménye 82 W, ami 2W x 21 + 20W x 2 arányban oszlik meg. Ezek segítségével állítja elő a készülék a háromdimenziós hangteret. Az installálásnál a legjobb hangzás eléréséhez mérőmikrofon is rendelkezésünkre áll.

A 800 x 155 x 152 mm méretű és 11.5 kg tömegű hangprojektor Dolby Digital, DTS Neo:6 és Dolby Pro Logic II dekóderrel rendelkezik, 2db be- és 1 db HDMI kimenettel bír, de található rajta komponens videóbemenet és kompozit kimenet, valamint koaxiális és optikai bemenetekkel is ellátták. Mindezeken felül aktív mélysugárzó kimenetet is kialakítottak a hátoldalon.

A mágnesesen árnyékolt házban helyet kapott még egy 30 csatornás, RDS-es digitális FM-rádió, és a kezelés megkönnyítése érdekében a csomagban távirányítót is találunk.

Az ezüst és fekete színben megjelenő modelleket különböző online boltokban már most megrendelhetjük 1300 dollárért.

Képlövő

# BELKIN Flywire

**Ha valaki követi napjaink trendjeit, legalább egy szélesvásznú TV-je van otthon, s hozzá legalább egy megfelelően nagy felbontásra képes lejátszó. Ha csak egy forrással rendelkezünk, nincs sok gond, de ha már többel, akkor jön a fejvakarás, hogy hogyan is legyenek ezek a TV-re kötve. S mindezt persze úgy kellene megoldani, hogy ne kelljen falat vésni, de a nagy kábelrengeteg se látszódjon (gondolva a háztartásban élő nőnemű egyedek tűrési faktorára).**

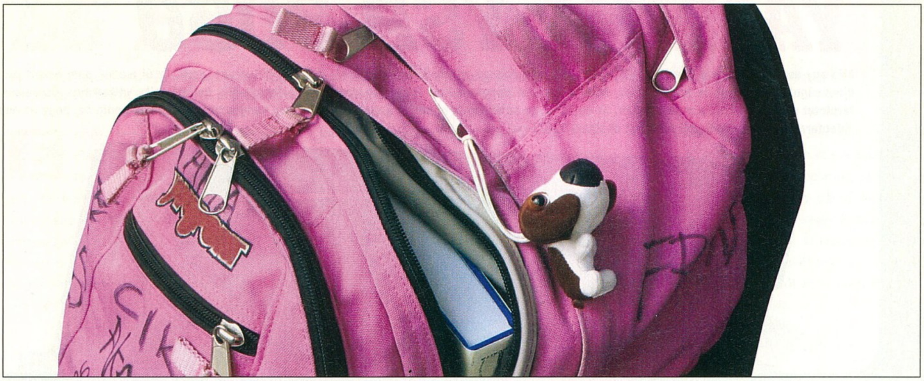
**A Flywire ideális lehet azoknak, akik PC-ről házimoziznak, de nem akarják a gépüket a nappaliban elhelyezni**

A Belkin cég Flywire nevű eszköze pontosan a fenti problémakörre nyújt majd megoldást. Sőt, ennél többre is, hiszen a nagy felbontású videóanyagokat vezetéknélküli technológia segítségével képes közvetíteni, ráadásul mindezt bármiféle tömörítés, vagyis minőségromlás nélkül teszi. A Flywire az 5GHz-es tartományban viszi véghez mindezt, ezáltal elkerülve a mára már zsúfolttá vált 2,4GHz-es tartományt, így a jelátvitel sebessége eléri a 1,5 Gb/s-ot.

Az eszköz két egységet tartalmaz. Az adó - az esetlegesen a másik szobában elhelyezett - lejátszók mellett kap helyet, s rendelkezik 3 HDMI bemenettel, komponens és kompozit csatlakozókkal, valamint S-Videó és hanginputokkal. A vevő egyetlen kicsi doboz, ami HDMI csatlakozón keresztül kapcsolódik a megjelenítőhöz, valamint veszi a mellékelt távirányító jeleit is, amivel válthatunk a források között.

A Flywire támogatja a 480p, 720p, 1080i, és 1080p/24 True Cinema felbontások mindegyikét, s megbirkózik a HDCP védett tartalmakkal is.

Az első negatív tulajdonságát már ismerhetjük, ez pedig az ára: 1000 dollárért lehet előrendelni.



# KONFIGURÁCIÓK iskolakezdésre

## AVAGY DIGITÁLIS FELTÁMADÁS LITE

írta · Horváth Patrik

**Az Hardvermentőövbe hónapról hónapra érkező töméntelen mennyiségű levél bizonyítja, hogy egy PC házilagos összeállítása továbbra sem olyan egyszerű és magától értetődő feladat.**

Lassan újból kezdődik az iskola – most nyilván sokatok szívébe loptuk be magunkat azzal, hogy erre emlékeztetünk benneteket –, és vélhetően sokan szeretnének majd közületek új géppel nekiindulni a következő tanévnek. Mostani cikkünkkel – egyfajta mini nyári digitális feltámadásként – a beszerzendő új gépek összeállítását szeretnénk megkönnyíteni.

### INTEL VAGY AMD?

Ismerős kérdés, a válasz könnyű is meg nem is. Az elmúlt másfél-két évben az Intel nagyon elhúzott riválisa elől, az AMD sajnos csak a sorozatos árcsökkentésekkel tudta tartani a lépést, ez meglátszik a mostani árcédulákon is. Fontos tudnunk, hogy egy számítógép abszolút teljesítményét inkább a videokártya adja egy bizonyos szint után, nem a processzor, viszont azt is szem előtt kell tartanunk, hogy minél alacsonyabb felbontásban játszunk, annál inkább kijön a lassú CPU hatása. Nem árt, ha tudjuk, hogy a jelenlegi játékok maximum két magot képesek kihasználni (de van, amelyik ennyit se), így ilyen felhasználásra teljesen felesleges három- vagy négymagos processzort vennünk, inkább válasszuk az azonos áron elérhető, de magasabb órajelű kétmagosokat. Figyeljünk oda a gép kiegyensúlyozottságára, azaz erős videokártyához ne vegyünk gyenge processzort (csak ha tudjuk, hogy a közeljövőben cserélni fogjuk), illetve gyenge videokártyához sem szükséges erős CPU; kivételt képez, ha átmeneti VGA-nak vesszük csak a kiválasztott jószágot.

10 ezer forint alatt gyakorlatilag nem éri meg CPU-t venni, hiszen jelentős sebességbeli csökkenéssel találhatjuk szembe magunkat a kicsit drágábbakkal szemben. Ebben az árszegmensben gyakorlatilag csak egymagos processzort találunk, ezek irodai feladatokra tökéletesen elegendőek, de nyilván mi játékra vesszük a vasat, nem pedig Wordre és Excelre. A 10-15 ezres sávban A Pentium Dual Core E2180, illetve az Athlon 64 X2 5200+ a két ajánlott vétel. Míg az előbbi a maga 2 GHz-es órajeléről 3 GHz környékére tuningolható, addig az utóbbi már alapból 2,7 GHz-ről indít és szintén elpöckölhető 3 GHz-ig, alapórajelen mindenképpen az Athlon a gyorsabb.

A 20 ezer forint környéki árkategóriában két processzor száll ringbe, az egyik a pofátlan áron kínált hárommagos AMD Phenom X3 8450, amely 2,1 GHz-es órajelével bizonyos esetekben még a nála jóval olcsóbb X2 5200+nál is lassabb, így nem feltétlenül bizonyul jutányos vételnek. Másik lehetőségünk az Intel Core 2 Duo E7200-a, amely már az új 45 nm-es Wolfdale magra épül, viszont cache memóriája csak 3 MB és rendszerbusza is 1066 MHz-es. Ettől függetlenül lényegesen gyorsabb mind a hárommagos Phenomoknál, mind a már említett X2 5200+nál, hiszen alapórajele 2,53 GHz és tuningban sem vall szégyent.

Tovább haladva elérkezünk a 30 ezres kategóriához, itt egyértelműen a Core 2 Duo E8500 a masszívan ajánlott vétel a maga 3,16 GHz-es órajelével, teljes 6 MB méretű cache memóriájával és 1333 MHz-es rendszerbuszával. Opciós választás lehet még a vele egy árban lévő Core 2 Quad Q6600, amely jelentősen alacsonyabb órajellel (2,4 GHz) és kevesebb cache meóriával (2x4 MB) gazdálkodhat, cserébe kettő helyett négy maggal rendelkezik – amivel játékok alatt nem sokat tudunk kezdeni, így mi inkább az E8500 mellett tennénk le a voksunkat.

Ennél drágább processzort venni gyakorlatilag butaság és felesleges is, hiszen év végén az Intel útjára indítja legújabb, Nehalem magos CPU családját, amely új foglalatot kap az integrált memóriavezérlő miatt, így egyetlen ma forgalomban lévő deszkába sem fog belepasszolni.

### AMD VAGY NVIDIA?

Ha a processzorok témakörén túlrágtuk magunkat, akkor jöjjön a videokártya. Minden időszaknak megvannak a maga legjobb vételei, ezt most sincs másként, a különbség az, hogy ezúttal az AMD szállítja az ár/teljesítmény bajnok VGA-kat, nem pedig az NVIDIA. Ha megelégszünk az alacsonyabb felbontásokkal illetve részletességgel, akkor a mostani számunkban bemutatott GeForce 9500GT-vel nem teszünk rossz lóra, bár ára még nem sorolja az ajánlott vételnek kikiáltható termé-

kek közé – igaz, ennél olcsóbban már csak lényegesen lassabb VGA-t találunk. Remek tuningolhatósága miatt viszont nem tudunk helyette jobb vételt a 20 ezer forint alatti termékskálán. Ha beérjük szerényebb teljesítménnyel, de fontos az energiahasználat és házimozizni is külső megjelenítőn (LCD TV-n) szeretnénk, akkor a Radeon HD3650 a mi jelöltünk. A remek energiamenedzsment profiloknak köszönhetően fogyasztása nyugalmi állapotban alig pár Watt, és ez HD filmek lejátszásakor sem igazán szökik az egekbe. Beépített hangprocesszora miatt HDMI-n nem csak képet, hanem hangot is tud egyúttal továbbítani, így elegendő egy HDMI kábel a számítógép illetve a TV közé, és kész is a „házimozi". A kifutó szériás Radeon HD3850 a készlet erejéig mocskosul csúnya áron kapható az egyik nagykereskedésben (bőven 20 ezer forint alatt), így ha a Guru megjelenésekor még marad a raktárban belőle pár darab, akkor az előző sorokat felejtse el mindenki és rohanjon bevásárolni, mert ennyi pénzért egyszerűen ajándék a leköszönő középkategóriás.

A 8800GS átkeresztelt változatát (9600GSO) 20-21 ezer forintért vihetjük haza, ami nem számít rossz vételnek, viszont a 9600GT alig pár ezer forinttal drágább csak náluk és érezhetően nagyobb teljesítményt nyújt, így a 25 ezer forint alatti árkategóriában őt nyilvánítjuk egyértelmű győztesnek - annál is inkább, mert jó szokás szerint egytől egyig durván tuningolhatók ezek a VGA-k.

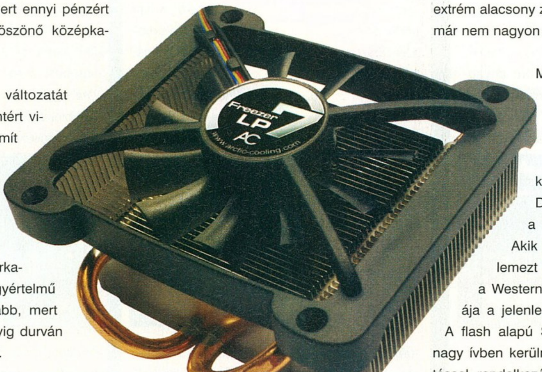
Ha tovább turkálunk a malacperselyünkben, akkor eljutunk a legjobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkező VGA-hoz az egész mezőnyben. A Radeon HD4850 a maga 38 ezer forintos árával mindenkit lesöpört a színről, és gyakorlatilag minden ennél drágább VGA feleslegesnek mondható, az emelt órajelű HD4870 már közel 50%-kal kerül többe nála, míg teljesítményben csak 25%-kal van előrébb. Ugyanez elmondható a GeForce GTX 260-ról is, amelynek ára és sebessége is megegyezik a nagyobbik Radeonéval.

## MINDEN MÁS

A két legfontosabb alkatrészt már körüljártuk, ideje megvizsgálni a többi összetevőt is. Most csak a legkritikusabbakra térnénk ki, a különböző perifériákat az olvasókra bízzuk, beleértve a monitorokat és a számítógépházakat is.

Alaplapból AMD-s rendszernél az alábbi chipsettel szerelt deszkákat érdemes keresni a boltok polcain (ár szerinti növekvő sorrendben): 690G, 780G, 790X. Nem igazán ajánljuk az NVIDIA chipsetes megoldásokat, hiszen mind fogyasztásban, mind szoftveres támogatásban gyengébbek AMD-s ellenfeleiknél.

Az Inteles rendszerek már jóval bonyolultabb témának bizonyulnak, hiszen itt önmagában az Intelnek is legalább 8-9 különböző chipsetje áll rendelkezésre. Olcsóbb megoldásnak a G31-P31 lapkakészletre épülő deszkákat javasoljuk, őket követik a P43-masok, majd a P45-ösök (ár szerinti sorrendben). NVIDIA-lapokat itt sem nagyon erőltetnénk, az ok ugyanaz, mint az AMD-s platformnál. X38-X48-as lapokat el kell felejteni, teljesítmény szempontjából semmi pluszt nem kapunk, ha pedig gazdagabb felszereltségre vágyunk, azt megkapjuk a "butább" chipsetre épülő termékeknél is némi felár ellenében.




Memóriából a legolcsóbb gép esetében is 4 GB-ot pakolnánk a foglalatokba, hiszen Kingmax DDR2-800-as modulokból ekkora mennyiség sem kerül többe 14-15 ezer forintnál, és a Windows Vista-n kívül a játékok is meghálálják. Nincs rosszabb egy állandóan töltögető gépnél. A DDR2 vs. DDR3 kérdés mindig felmerül, véleményünk szerint még nem érdemes DDR3-ra váltani, hiszen a DDR3-mat (is) támogató alaplapok 20 ezer forint fölött kezdődnek, és a modulok ára hiába zuhant hatalmasat, még mindig másfélszer vagy kétszer annyiba kerülnek, mint DDR2-es társaik. Hosszabb távon ettől függetlenül a DDR3-mal járnánk jobban, hiszen az Intel következő generációs processzoraiban ilyen típusú memóriavezérlő található majd, de mire eljön a váltás ideje, addigra a modulok ára is mérséklődik majd.

Tápegységből a konyhafőnök ajánlata ár szerinti sorrendben: FSP 350W, Corsair VX450, Corsair HX520. Ezeken kívül még érdemes figyelmet szentelni a már hazánkban is kapható OCZ tápegységekre, amelyeket FSP belsővel szerel a gyártó, illetve a Chieftec termékek is szintén jó minőségűek. Az Enermax neve bármennyire is jól cseng, mára több gyártó (köztük a Corsair) leközözte őket. A Cooler Master tápegységei alacsony teljesítményű gépek esetén megérik a pénzüket, komolyabb terhelésnél viszont már hangosak, így a Corsairek azonos árcédula esetén itt is jobbak.

Hűtési megoldásokban továbbra is a két favorit az Arctic-Cooling Freezer és a Cooler Master HyperTX sorozata. Ettől eltérni csak akkor érdemes, ha vagy a kinézetre vagy az extrém alacsony zajszintre megyünk, és az ár már nem nagyon számít.

Merevlemezeknél érdemes nagyban gondolkodni, hiszen a 640 és 750 GB-os példányok érik meg legjobban a pénzüket. Ajánlott vétel a Western Digital Caviar SE16-os és a Samsung F1-es sorozata. Akik a lehető leghalkabb merevlemezt szeretnék, azoknak pedig a Western Digital Green Power szériája a jelenleg létező legjobb választás. A flash alapú SSD-ket egyelőre érdemes nagy ívben kerülni, a gyorsabb, MLC felépítéssel rendelkező Samsung diszkek bőven 100 ezer forint felett mozognak, és ennyi pénzért mindössze 64 GB kapacitást kapunk. Ha igazán gyors rendszerpartíciót akarunk, akkor RAID-tömbbel vagy egy 300 GB-os Western Digital VelociRaptorral (60 ezer forint) érdemes próbálkozni.

Optikai meghajtók terén a NEC és Pioneer modellek a közkedveltek, ettől függetlenül nem nagyon tudunk rosszul választani. Ha a kinézet nem számít, akkor érdemes az előbb említett két cég termékpalettájáról válogatni. Blu-Ray olvasásra is képes DVD-írókkal csak annak érdemes foglalkoznia, aki sorra-rendre fogja vásárolni/kölcsönözni a BD filmeket, hiszen más médiát aligha fog tudni beletömni a meghajtóba. Ugyanez igaz a valamivel 50 ezer forint felett kapható Blu-Ray írókra is, archiválásra még túl drágák a lemezek.

# Mobiljátékok

írta · LtB

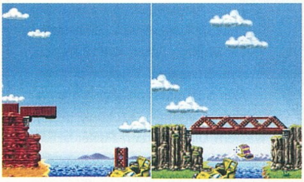
**A múlt hónap laza, tengerpartra való válogatása után most egy lényegesen fajsúlyosabb trió jött össze a mobilrovat keretében. Az izzasztóan nehéz alkotások mellett a nyári viseletnek nem túl komfortos denevérember jelmezt is felöltheti egy rövid kaland erejéig a tisztelt, telefonon játszó közönség.**

## BRIDGE BLOXX

Fejlesztő: **Handy Games** Értékelés: **7/10**
Platform: **Java**

A hídépítős játékok rendkívül szűk, ám annál szórakoztatóbb köre mindig is óriási kedvencem volt PC-n, így szinte gyermeki lelkesedéssel vártam a telefonos verzió érkezését.

Dióhéjban összefoglalva arról van szó, hogy a játékosnak egy hidat kell építenie vagy megjavítania előre megadott elemekből. Ez annyiban bonyolódik a Bridge Bloxx esetében, hogy időlimit is bevezetésre került, így csempészve egy kis plusz feszültséget az építkezős játékmenetbe. Számos elem áll rendelkezésre, különböző vázak, alapok, kábelek közül válogathatunk. Három anyagból épülhetnek a hidak: fából, kőből és vasból készülhet az építményünk. Mindennek realisztikus fizikai jellemzői vannak, így a híd



bizony saját súlya alatt is összeroskadhat, még a teszteléshez használt vonat érkezése előtt. A rombolás azonban nem csak katasztrófa következménye lehet. Számos pályán dinamittal kell felrobbantanunk a híd bizonyos darabjait, hogy megjavítsuk, tehermentesítsük – erről nem mondhatnám, hogy konvencionális elképzelés.

Az igazi gondok azonban az összesen 30 pályából álló program közepén-harmadán jelentkeznek. A híd pusztulásakor egyszerűen millió darabra hullik, semmilyen támpontot nem nyújt az összeomlás arról, hogy mit is rontottunk el. Ez a probléma kombinálva az időlimittel és az anyagi források szűkösségével a logika helyett a szerencse kérdésévé teszi a bonyolultabb fejtörők megoldását. E hibák ellenére is tűrhető logikai játék a Bridge Bloxx, de van még bőven lehetőség fejlődni az esetleges következő részig.

## THE DARK KNIGHT

Fejlesztő: **Glu** Értékelés: **7/10**
Platform: **Java**

Az új Batman film elég jól sikerült, legalábbis áradoznak róla a kritikák – sajnos a cikk írásának pillanatában hazánkban még nem került bemutatásra. Törvényszerűen itt a mobilos feldolgozás, mely stílusát tekintve a múltban megjelent denevéremberes játékok hagyományait követi, azaz bunyóban nem lesz hiány.

Hogy némileg szűkítsem a kört, 2D platformjátékról van szó, ahol az ugrabugrát péppé verhető ellenfelek garmadája színesíti. A film történetéből nem túl sokat mutat meg a program, bár egész tisztességes átvezető animációkat kapott. Az ellenfelek változatosságára nem lehet panasz, szinte minden típus más hozzáállást kíván, nem beszélve a csoportos összecsapásokról. Rá kell érezni a megfelelő

taktikára, sokszor némi lopakodás is segíthet. A pályákon vertikálisan is közlekedhetünk, sőt a legtöbb szint megköveteli, hogy ne csak előre törjünk, hanem felfelé is. Sajnos meglehetősen leegyszerűsítve teszi ezt, így nem kíván túl sok ügyességet az előrehaladás. Az irányításhoz bőven elég egy kéz is, hiszen az összes akciót valójában egy gombbal hajtjuk végre, plusz ehhez jön még a négy iránygomb.

A látvány funkcionális, a célnak ugyan megfelel, de semmi lenyűgözőre nem kell számítani, egyedül talán Batman mozdulatai érdemelnek említést. A legnagyobb gond azonban a játékmenet túlzott leegyszerűsítése, valamint az igazi kihívás hiánya. Akinek tetszett a film, az vethet rá egy pillantást, de csak önmagában a játék bizony erősen középszerű benyomást kelt.

## MILE HIGH PINBALL

Fejlesztő: **Ideaworks3d** Értékelés: **8/10**
Platform: **N-Gage**

Az idősebb mobiljátékos közönségnek feltűnhet, hogy volt már egy játék ezzel a címmel a régi N-Gage-re. A folytatást jelölő számozás nem véletlenül hiányzik a cím végéről, ez bizony az eredeti alkotás, a mai elvárások szerint felújítva.

Némileg a stílus újraértelmezéséről van szó, hiszen nem egy táblát kapunk, hanem mindjárt negyvenötöt. E táblák egymás fölé helyezve tornyosulnak a játékos előtt, a felfelé haladást vagy a szint felépítése, vagy egy fejtörő nehezíti, ám időnként az ilyen játékoktól némileg szokatlan módon még főszörnyek is utunkba állnak. Az egyetlen segítséget a szó szerint tengernyi összeszedhető powerup segíti – ezekkel egyébként kereskedhetünk is az időnként felbukkanó

boltokban. A gyakorlás mellett játszhatunk ún. „ranked" játékot is – az eredményeink csak ez utóbbi választása esetén tárolódnak el a központi szerveren. Természetesen az online többjátékos mód sem maradt ki, bár a játék jellegéből adódóan inkább szimultán jellegű a megoldás, de vitathatatlanul szórakoztató.

A grafika szépen kivitelezett és a hangokra is csak jót lehet mondani. Egy komoly, a játék felépítéséből adódó hiba azonban akad: a nehézség egyszerűen purgatóriumi. A táblákon nem csak felfelé haladhatunk, hanem vissza is lehet esni, ilyen esetben pedig néha akár 3-4 szintet is zuhanunk, ráadásul bizonyos esetekben még csak be sem avatkozhatunk – ez pedig rendkívül frusztráló, főleg sokadszorra. Ettől függetlenül remek játék az MHP, de azoknak ajánlanám, akik inkább kihívásra vágynak, mint kikapcsolódásra.

# Apple MacBook Air

**TARTÓS TESZT** írta · Bate

**Megjelenésekor mindenki erről a gépről beszélt, mostanra pedig a fél világ tapasztalatokban bővelkedik – így a PC Guru csapata is, hiszen teszteltük az Apple "borítékmasináját", a MacBook Airt. Írásunkban természetesen nem a gép teljesítményét igyekszünk bemutatni, hanem inkább arra koncentrálunk, hogy a nem éppen az átlagfelhasználóknak készített noteszgép miképp állja meg a helyét a hétköznapokban.**

Vegyük át gyorsan az alapokat: a gép ultravékony, s szinte hihetetlen, hogy még így is mi minden került bele: 1,6 GHz-es Core 2 Duo, 2 gigabájtnyi memória és Intel GMA X3100-as grafikus vezérlő, ami egy 13 hüvelykes, belső világítású LCD képernyőn varázsolja elénk az adatokat, maximum 1280x800-as felbontásban – a kapott kép lehengerlő, hordozható noteszgépen ritkán látni hasonlóan gyönyörű színeket. Nem tévedés, az Air a legvaskosabb pontján sem haladja meg a két cm vastagságot, és bizony ennek az extrém méretnek megvannak a maga hátulütői – nem véletlenül említettük, hogy nem feltétlenül a hazai vásárlóközönség számára lett megalkotva ez a masina. Ami az egyszeri fehasználónak azonnal feltűnik, hogy mindösszesen egy USB port áll a rendelkezésünkre, és a gép nem foglal magában optikai meghajtót. Elsőre mindez durván hangzik, de tesztünk során kiderült, hogy egyáltalán nem zavaró a gép ilyen irányú "karcsúsága". CD-t, DVD-t egyetlen alkalommal sem kívántunk a gépbe helyezni (igaz, nem is függtünk a Windows operációs rendszertől és annak hátrányaitól), nem hiányzott az olvasó (sem az író), az adatátvitelre tökéletesen megfelelt az egyetlen USB port, amely szintén nem tűnt szűk keresztmetszetnek, hiszen a touch-pad kiválóan használható, notebookhoz szokott emberek számára nem hiányozhat az egér az Air használata közben (ha mégis, akkor marad az elosztó vásárlása). Ha mégsem lennénk meg optikai egység nélkül, akkor a Remote Disc a megoldás, amelyet más gépekre telepítve a hálózaton keresztül elérhetünk és általa használhatjuk az adott PC/Mac olvasóját.

Ami sokkal kényesebb pont, hogy a hálózati csatlakozót is feláldozták a méret oltárán, így a gép csakis wifin keresztül képes kommunikálni az egyes hálózatokkal. Akinek van otthon vezeték nélküli kapcsolata (és a munkahelyén is elérhető ilyesfajta szolgáltatás), annak ez fel sem tűnik, de aki nem rendelkezik wifi rendszerrel, annak bizony marad a szintén USB-re csatalkoztatható Ethernet adapter, ami viszont máris értelmetlenné teszi az apró méretet, hiszen a plusz toldalékokkal már sokkal nagyobb a nyűg az Airel, mint a vastagabb, de jobban felszerelt társai esetében. Akinek tehát gondot jelent a stabil wireless kapcsolat, az inkább másfelé keresgéljen, mert az Apple extrém karcsú megoldása több bosszúsággal jár majd, mint haszonnal.

Az operációs rendszer az Apple legfrissebbje, a Leopard, ami kevés kivételtől eltekintve reccenés nélkül futott a konfiguráción, bootolás után eltelik pár pillanat, mire magához tér, de aztán folyékonyan használhatjuk a rendelkezésünkre álló programokat. Nagyszerű újítás a touch padba illesztett multi touch megoldás, minek segítségével két ujjunkat használva könnyedén nagyíthatjuk, lapozhatjuk vagy forgathatjuk a dokumentumainkat. Ez persze csak elsőre érdekes, könnyedén megfeledkezhetünk róla, igazából azoknak hasznos az opció, akik sűrűn dolgoznak képekkel vagy dokumentumokkal (újságírók és fotósok előnyben). A bevezetőben megpendített kérdésre válaszolva: az Air nem kifejezetten a hétköznapi felhasználóknak lett kitalálva. Szép, újító és praktikus, de azoknak, akik csak otthon használják a gépüket, inkább dizájnos hátrányhalmaz, mintsem tökéletes választás. Az Air kifejezetten azoknak ajánlott, akik rendelkeznek egy elsődleges asztali géppel, de nem tudják nélkülözni a technikát az utazásaik során (figyelem, az akku akár 4 és fél óráig is bírja), vagy minden esetben szükségük van egy könnyű, gyorsan használható, egyszerűen kezelhető, hordozható megoldásra. Ha nem tartozunk ebbe a körbe, akkor a MacBook leheletvékony változata sokkal inkább alkalmas a figyelem felkeltésére, mintsem arra, hogy valóban kiszolgálja a személyi számítógépekkel szemben támasztott alapvető igényeinket.

**Ideális esetben az Air remek társ lehet a mindennapokban, de nem árt, ha van mellette egy asztali gépünk is**

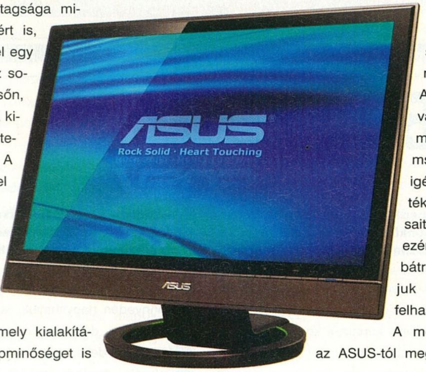
írta: Spiderman

# ASUS LS221H

8.0

A z ASUS-tól eddig sem volt idegen a luxuskategóriás termékek gyártása, monitorból azonban eleddig nem készült luxusmodell. A cég első ilyen monitora az LS221H, ami nem csak külsejében, hanem a káva alatt is sok érdekességet rejt.

A káva mindenképpen egyedi, nem csak 28 mm-es vastagsága miatt, hanem azért is, mert a kijelzővel egy síkba került. Ez sokat dob a külsőn, mint ahogyan a kijelző alá „beültetett” bőrcsík is. A káva és a panel „egysíkúságát” egyébként a mérnökök egy, a TFT panel elé helyezett üveglappal oldották meg, amely kialakítása révén a képminőséget is javítja. Szubjektív vélemények alapján jobb a kontraszt, a színtelítettség és a betekintési szögek is, mint egy átlagos, TN paneles monitor esetén. Ami a technikai adatokat illeti, a panel felbontása a szokásos, 1680×1050 pixel, fényereje 350 cd/m2, a kontrasztarány pedig 1000:1-hez, ha statikus adatot nézünk, és 4000:1-hez dinamikus szabályozás mellett.




A monitor válaszideje mindössze 2 ms, ez a legigényesebb játékosok elvárásait is kielégíti, ezért a monitort bátran ajánlhatjuk mindenféle felhasználásra.

A menürendszer az ASUS-tól megszokott felépítést követi. Szerencsére most nem érintőgombos megoldással kezelhetjük, de pozitívum az is, hogy néhány igen hasznos beállítást is tartalmaz. Az egyik a Splendid, ami az ASUS saját elnevezése az egygombos színprofil-váltásra, a másik pedig a 4:3-as és 16:9-es képarányok közötti váltás lehetősége. Ez a 22 colos termékek között korántsem általános.

A monitor a csatlakozók szempontjából sem mindennapi. A D-Sub alap, emellett azonban nem DVI, hanem HDMI csatlakozót kapunk. (Ami persze a használhatóságot nem befolyásolja, a monitort normál videokártyával is hajthatjuk, lévén DVI-HDMI kábelt mellékeltek hozzá a csomagolásban.) Mindkét aljzat egyébként a talp hátoldalára került, ami a használatóságot nagymértékben növeli, mert kevesebbet kell a kábelekkel bajlódni.

A összképet némileg rontja, hogy a monitor nem integrált tápegységet tartalmaz.

Info: hu.asus.com
Ár: 75 790 Ft

# SAMSUNG SPF-83V

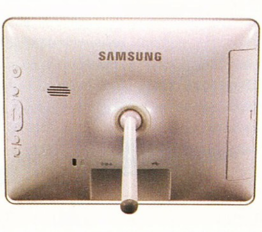
9.0

A digitális képkeretek egyre népszerűbbé váltak az utóbbi időben, mivel az ilyesfajta termékek ára nagyot esett az elmúlt 12 hónapban, a kínált szolgáltatások száma viszont növekedett. Erre remek példa a Samsung nálunk járt képkerete, az SPF-83V is, ami nem csak képkeretként, hanem miniatűr monitorként, videolejátszóként és zenelejátszóként is szolgál. Az SPF-83V 800×600 pixeles, tehát 4:3 képarányú TN panellel készül, aminek fényereje 200 cd/m2, kontrasztaránya pedig 500:1-hez. A betekintési szög vízszintes irányban 150, függőlegesen pedig 130 fok, ami nem túl sok, így a keret helyének kiválasztásakor gondosan kell eljárnunk.

A rendelkezésre álló üzemmódokból képnézegetésre több is szolgál. Az alapot a memóriakártyáról való adatbeolvasás jelenti, ebben az esetben a kártyakezelés és a képkezelésre szolgáló menü is elég gyors. A diavetítés elindítása után állíthatjuk be a részletes paramétereket, mint például az átmenet-effektusok, a váltás időköze, vagy éppen a nagyítás típusa. Hasonlóan a monitorokhoz, a képkeret is akkor nyújtja a legjobb minőséget, ha 1:1-ben jeleníti meg a képeket. A készülék egyébként kezeli a pendrive-okat, és van saját memóriája is, ami 64 MB méretű.

Amikor csatlakoztatjuk az USB kábelt a képkerethez és a PC-hez is, kiválaszthatjuk, hogy adattárolóként vagy monitorként szeretnénk-e használni. Monitor üzemmódhoz telepíteni kell a CD-n lévő illesztőprogramot is, de más teendőnk nincs. A képkeret extraként WiFi adaptert tartalmaz, aminek segítségével az otthoni hálózatra kapcsolódott, WMP11-et használó gépeken a megosztott fényképeket szintén megnézhetjük, valamint internetes képgalériák importálására (pl. Microsoft Live vagy Google Picasa) is lehetőség nyílik. Nem tökéletes minőségben, de filmnézésre és zenehallgatásra is van mód, a memóriakártyáról MPEG-1, MPEG-4, WMV-9, MP3 illetve WAV állományokat játszhatunk le.

Info: www.users.hu
Ár: 32 000 Ft



**A 800×600-as kijelző néhány játékban remek kiegészítő felületet adhat, ennek előnyeit nyilván nem kell különösebben ecsetelni**

# NEXUS XIR-3500

8.5

írta: Horváth Patrik

A nagy melegre való tekintettel folytatjuk hűtős kiránulásunkat, a múlt havi Asus Amazing után most egy Nexus fridzsidert vettünk górcső alá. A hazánkban egyelőre nem annyira ismert holland cég már elég régóta gyárt különböző hűtési megoldásokat és számítógépházakat. Mostani alanyunk egy egész érdekes formatervet követő processzorhűtő, amely alumínium és réz változatban is kapható – igaz itthon csak az utóbbi érhető el. A 736 grammot nyomó jószág robosztus kinézete ellenére csupán egy 9 centis, narancssárgán világító légkavarót kapott, aminek percenkénti fordulatszáma a PWM csatlakozónak köszönhetően 1200 és 2500 között változik, ehhez a gyártó szerint 15-24 dBA közti zajszint tartozik. A tesztelés során az alaplapra bíztuk a ventilátorszabályzást, így a maximális mérhető fordulatszám 1900 volt. Meglepő módon hasonló hangerőt tapasztaltunk, mint az Asus Amazing esetében, az az zárt házból alig hallatszott ki a világító ventilátor.

A termék szerelése mind AMD, mind Intel processzorok esetében négy lépésből áll. Először meg kell lazítanunk a rézmagon található négy csavar mindegyikét, majd be kell bújtatnunk mindkét oldalra 1-1 felfogató félkeretet, visszacsavaroznunk a négy meglazított csavart, ezek után pedig az "X" alakú hátlapi panelt az alaplaphoz ragasztani és négy csavarral a félkeretek aljához rögzíteni. Ehhez szükségünk lesz egy jól megmarkolható csillagfejű csavarhúzóra, a többi adott, beleértve az ezüsttel kevert szilikonpasztát is.

Nagy meleg ide, nagy meleg oda, a Nexus XiR-3500 20 fokot vert az Intel félmagas gyári hűtőjére, miközben zajszintje semmivel nem volt magasabb. Hűtési teljesítménye tehát igencsak hasonló mind a Cooler Master HyperTX-hez, mind az Asus Triton 79 Amazinghez, viszont előbbinél halkabb, utóbbinál meg olcsóbb. Ennek fényében ajánlott vétel lehet azoknak, akik hajlandók felárat fizetni a kinézetért, de fontos számukra a megfelelő teljesítmény és az alacsony zajszint is.

Info: www.hardverker.hu
Ár: 9 000 Ft

# ASUS M50SA

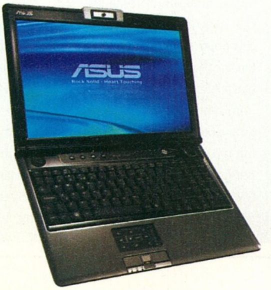
8.8

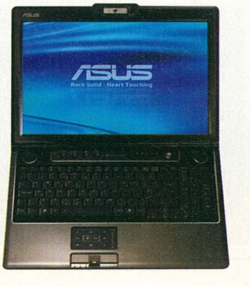
írta: Wombath

Ahogy nő a notebookok népszerűsége, úgy növekszik azoknak a területeknek a száma, ahol a hordozható számítógépek megpróbálnak az asztali konfigurációkkal versenyre kelni. Direkt játékosoknak készülő noteszek már vannak, és megjelentek a kifejezetten multimédiás célokat szolgáló hordozható számítógépek is.

Ebbe a kategóriába tartozik az ASUS M50Sa is (az M betűjellel a gyártó a multimédiára utal). Egy ilyen gépben az alaphardvernek erősnek kell lennie, hiszen a HD-filmek ki- és bekódolása, képszerkesztés, stb. elég számolásigényes feladat. Ezen a téren az M50Sa jó pontokat szerezhet, hiszen T9300-as Core 2 Duo-val szerelték fel, ami 2,46 GHz-en működik, és 6 MB L2 cache-el rendelkezik. Ez már Penryn-magos, 45 nm-es csíkszélességgel készült, tehát a nagy sebesség ellenére is viszonylag tűrhető energiafogyasztással rendelkezik. Ehhez tartozik még 3 GB-nyi DDR2 SDRAM, ami nagyjából a maximuma is annak, amit érdemes egy 32 bites operációs rendszerrel működő (esetünkben ez Vista Ultimate) gépbe telepíteni. A merevlemez mérete 250 GB, ami ugyan nem a jelenlegi maximum, de azért filmből is, képből is, zenéből is elég sok fog felférni rá. Az M50Sa-nál egy Mobility Radeon HD3650 tölti be a GPU szerepét, ez hajtja meg a 15.4"-es, 1440x900 pixeles kijelzőt. A HD3650-es, miközben nem egy csúcskategóriás lap, arra azért elég, hogy közepes felbontással és közepes részletességgel a legtöbb játékot élvezhessük. A kijelző felbontása kicsit magasabb, mint az átlagos 1280x800, így a HD filmek elég jól néznek ki, bár a 1080-as források megjelenítéséhez még nem elég a tudása. Ezt a hiányosságát azonban pótolhatjuk a HDMI kimenet segítségével, ha pedig a merevlemez bizonyulna kicsinek, az E-SATA csatlakozóval gyors és alacsony CPU-terhelésű külső tárolóeszközöket is csatlakoztathatunk.

Info: hu.asus.com
Ár: 499 000 Ft





# GeForce 9500GT

## 65 NM-ES BELÉPŐ SZINT

írta · Horváth Patrik

**Az NVIDIA augusztus első napjaiban rántotta le a leplet legújabb, belépő szintű videokártyájáról, amely a GeForce 8500GT utódjaként lép a ringbe. Ha ahhoz viszonyítjuk, akkor kifejezetten gyors.**

A 9500GT gyakorlatilag egy megfelezett 9600GT-nek is felfogható, hiszen ugyanúgy 65 nm-es gyártástechnológiával készül (az elöd 8500GT 80 nm-es volt), viszont 64 helyett csupán 32 shaderből épül fel, ráadásul ezek alacsonyabb órajelen (1375 vs. 1625 MHz) járnak. A grafikus mag 550 MHz-en zakatol, a – jelen esetünkben 512 MB – GDDR3-mas memóriachipek pedig 1600 MHz-en süvítenek. Üröm az örömben, hogy ezúttal is be kell érnünk a 128 bites sínszélességgel, így a maximális memória-sávszélesség 25,6 GB/s.

Az újdonsült belépő modell tehát előre láthatólag egy 9600GT teljesítményének épp csak a felét képes kipumpálni magából, igaz mindezt alig több, mint 16 ezer forintért teszi. A GPU továbbra is megbirkózik a különböző kódolású (H.264, VC-1) HD filmek lejátszásával, így házimozizáshoz elegendő egy gyengébb processzor is mellé. Hangchipet sajnos továbbra sem tartalmaznak az NVIDIA kártyái, így a hang átvitelét a hangkártyából kivezető külön kábellel tudjuk csak orvosolni (amennyiben 1:1-ben a TV-re szeretnénk kötni a gépet).

### RANGADÓ AZ ALSÓHÁZBAN

A 9500GT mellé két igen komolynak tűnő ellenfelet tettünk. Paraméterei alapján a GeForce 8600GT abszolút partiban kell hogy legyen vele, a teljesen más felépítésű Radeon HD3650 pedig kiszámíthatatlan teljesítményre képes, ára viszont jókora zuhanást követően már alig 12 ezer forintot kóstál.

> **KONFIGURÁCIÓ**
>
> Gigabyte P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB Geil DDR2-800 CL5, ATi Catalyst 8.7, NVIDIA Forceware 177.79, Windows Vista Home Premium
>
> A tesztkonfigurációt és a videokártyákat a Planarcomputer Kft. (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

Először a gyári hűtő hatékonyságára, hangerejére és a vele járó hőmérsékleti értékekre voltunk kíváncsiak. Sajnos az MSI mérnökei ezen a szinten félmunkát végeztek. Az egyik fele a remek hűtőrendszert illeti, amiért minden elismerést megérdemelnek, hűtési teljesítménye nagyon jó. A másik fele viszont a zajszint kérdése, ahol ugyanezek a fiúk nagyon leszerepeltek, mert bár 54 foknál soha nem mértünk magasabb hőmérsékletet (még tuningolva sem a Crysis alatt), a nagy méretű légkavaró folyamatosan 40%-on járt, amellyel hangos, süvítő zajt csapott a szerkesztőség tesztlaborjában, és sajnos ezt szoftveresen sem tudtuk korrigálni. Amíg tehát nem érkezik

| | 9500GT | 9500GT OC | 8600GT OC | HD3650 |
|---|---|---|---|---|
| Órajelek (GPU/Shaderek/Memória) | 550(1375)/1600 | 700(1750)/1800 | 580(1508)/1600 | 725/1600 |
| 3DMark Vantage | P1922 | P2330 | P1509 | P1206 |
| GPU Score | 1581 | 1956 | 1216 | 957 |
| Bioshock 1024x768 Max | 33,5 | 40 | 33,5 | 28,5 |
| COD4 1280x1024 High | 44 | 54 | 43 | 36 |
| NFS PS 1280x1024 High | 34 | 37 | 32 | 30 |
| WiC 1280x1024 Medium | 40 (24) | 48 (29) | 37 (21) | 33 (11) |
| Crysis 1024x768 Medium | 36,3 (27,2) | 43,7 (29,5) | 31,5 (22,4) | 34,8 (15,8) |
| Hőmérséklet üresjáratban (fok) | 40 | 40 | 54 | 40 |
| Hőmérséklet teljes terhelés alatt (fok) | 52 | 54 | 70 | 50 |
| Hűtő zajossága | hangos | hangos | halk | közepesen hangos |

egy olyan alkalmazás vagy olyan BIOS, amivel lehetőségünk lesz visszavenni a gyári hűtő fordulatszámából, addig inkább válasszuk a passzív változatot, vagy térképezzük fel a többi gyártó kínálatát.

Az alapórajeles teszteknél jól látható a grafikus mag szintlépése, hiszen hiába hasonlóak a paraméterek, a 9500GT mégis képes volt az összes tesztben lehagyni a 8600GT-t. Ez az előny főleg a játékosok körében népszerű Crysis alatt látszik igazán, máshol elhanyagolhatónak mondható.

Ami a tuningolást illeti, az elődhöz hasonlóan jópár MHz ott szunnyad a chipben kihasználatlanul. Mind a grafikus mag, mind a shaderek órajelét 27%-kal sikerült megemelnünk, ami bámulatos eredmény, a memóriák is 200 MHz-cel lettek gazdagabbak, ami esetükben 12,5%-os túlhajtásnak felel meg. Az eredményeken jól látható a tuning hatása, szinte mindenhol 20% vagy afeletti gyorsulást mértünk, egyedül a Pro Street ragadt le 8-10%-nál. A hőmérséklet mindössze 2 fokot emelkedett, így egy normálisabb passzív hűtés simán elegendő lehet egy ilyen VGA-ra még túlhajtott órajelek mellett is.

Összegzésképpen elmondhatjuk, hogy a GeForce 9500GT jól sikerült, egyetlen szépséghibája – egyelőre – az ára, hiszen a 17 ezer forint körüli vételár (augusztus elejét írunk) nagyon közel van a 9600GT 23-24 ezres cédulájához, és tuning ide vagy oda, az eggyel nagyobb modell legalább kétszer erősebb és szintén „rommá húzható". Ennek fényében a 9500GT-t csak annak tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, aki játékoknál megelégszik kisebb felbontásokkal vagy alacsonyabb részletességgel, de mindenképpen szeretne egy modern, HD filmezésre is alkalmas grafikus gyorsítót a gépében tudni. Ha a HD videózás a fontosabb, akkor a Radeon HD3650 továbbra is a kifejezetten ajánlott vétel.

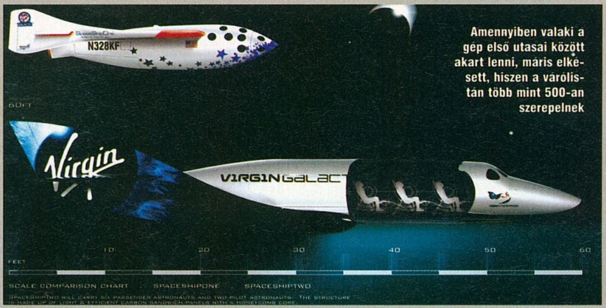
DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver eu
download.chip.eu
80.000 ingyenes program | 36.500 teszt | 544.000 felhasználó
download.chip.eu/hu

# H.A.G.

írta · Joshua

## VIRGIN GALACTIC
### White Knight Two

A szétbotoxolt arcát túlfejlett arcszőrzet mögé rejtő (amúgy nevében is Sir), önelégült mosolyával kalapács után kiáltó Richard Branson neve (de leginkább külseje) valószínűleg mindenki számára ismert, akinek egóját önakaratán kívül két percnél hosszabb időre maga alá gyűrte már valaha az angolszász média (vagyunk néhányan). Nos, mint azt megszokhattuk, Richard ismétcsak a reflektorfényben sütkérezik, ezúttal abból kifolyólag, hogy Virgin Galactic-je (még véletlenül se Space, az korlátoltságot sugallna)




Amennyiben valaki a gép első utasai között akart lenni, máris elkésett, hiszen a várólistán több mint 500-an szerepelnek

névre hallgató vállalkozása végre bemutatta a civil űrutazáshoz elengedhetetlen hordozórepülőgép (bár szerinte inkább anyahajó) első példányát. Ez azért fontos (a 200 000 dolláros jegyet megfizetni képes utazóközönségnek legalábbis), mert rakéta-meghajtású repülőgépe ugyan már korábban is volt a Virginnek (ld. a lenti cikkben is említett, Burt Rutan tervezte SpaceShipOne-t, aminek időközben utódja, a SpaceShipTwo is csaknem elkészült), azonban azt indítási magasságba felvinni képes „anyahajója" még nem. Most viszont már ez sem probléma, és Richarddal szembeni plebejus ellenérzéseink dacára el kell ismernünk, hogy a White Knight Two névre hallgató (hivatalosan Branson mamája, szerintünk azonban a folyton fehér öltönyben feszengő tulaj után elnevezett) hordozó tényleg impresszívre sikerült. Teljesen futurisztikus design, egyetlen, 35 méteres fesztávú szárnnyal (ez kb. kétszer nagyobb, mint a B-29 SuperFortressé), négy sugárhajtóművel, szénszálas vázzal és – talán mondanunk sem kell – ragyogó fehér színben – hiába no, az invenciózus Burt mindent beleadott. A tervek szerint a Kettes Számú Fehér Lovag kb. 5 kilométeres magasságig viszi majd fel az űrhajót, ahonnan az 100 kilométeres magasságig emelkedik tovább. Hol itt az űrutazás? – kérdezhetnék azon minden lében kanalak, akik szerint az űr hivatalosan itt meghúzott határát kicsit alacsonynak tűnik. Ezt persze nem mindenki gondolja így, hiszen máris több mint 500 olyan unatkozó milliomos fizetett be előre az útra, aki a „Master of Space" titulust is bizton felveszi majd címei közé, csak azért, mert szegényebb embertársainál kicsit magasabbról nézhetett közös otthonunkul szolgáló, szegény kis sárgolyónkra.

## SIVATAGI ENERGIAFARMOK
### Egy darabka Szahara

A planétánk élővilágát gyorsan, de legalább biztosan meggyilkoló fosszilis energiaforrásokat helyettesíteni képes alternatív megoldásokat mindig is kiemelten kezeltük rovatunkban: elegendő csupán az előző számhoz visszamennünk, amikor is az alaszkai vulkánokból kinyerhető geotermikus energia használáról elmélkedtünk. Jelen írásban viszont egy

**Meglehetősen impresszív látvány, ahogyan a tükrök a visszavert napfénnyel felhevítik a tornyot**

óceánnyival közelebb toljuk recirkuláltatott tengeri fűből font karosszékünket, és azt vizsgáljuk, milyen hasonlóan nagy dobásra készül a környezetvédelmet – legalábbis szavakban – egyre komolyabban vevő EU.

Arról valószínűleg már mindenki értesült, hogy a tagországok számára immár külön

direktíva írja elő a megújuló energiaforrások arányának dinamikus növelését – sajnos a működési mechanizmust ismerve, ez a legbiztosabb módja a tényleges cselekvés elszabotálásának. Akkor már inkább jöjjenek az olyasfajta, felülről származó grandiózus tervek, mint pl. a Szahara benapelemtáblázása. A kérdéses idea ugyanis már évtizedek óta érett gyümölcsként várja, hogy energiára éhes kezek leszakajtsák – ehhez képest nem történt semmi, még annak ellenére sem, hogy kontinensünk olaj- és gázfüggősége soha nem látott méreteket öltött.

Pedig a tudósok számítási szerint már a világ legnagyobb kiterjedésű sivatagára hulló napfény 0.3 százaléka is elegendő lenne arra, hogy Európa teljes energiaszükségletét kielégítse – ehhez „mindössze" nagyjából a Szahara egy Wales területének megfelelő darabkáját kellene „napfényfarmokkal" beborítani. Többféle technológiát is alkalmaznának: egyfelől „hagyományos" napelemeket (amelyek a térítő mentén kb. háromszor nagyobb hatásfokkal működnek, mint mifelénk), másfelől a napsugarak tükrökkel történő koncentrá-

**Az energiahordozók árának emelkedése előbb-utóbb kikényszeríti az ésszerűbb alternatívák használatát**

lását, majd vízforralásra való felhasználását is (a forró gőz turbinákat hajtana meg, hasonlóképp, mint az atomerőművekben).

A kivitelezéshez tulajdonképpen minden adott, sőt, a nagyságrend ismeretében a költségek sem tekinthetők különösebben nagynak (pláne, hogy a fosszilis energiahordozók ára, hála szaúdi és orosz barátainknak szinte már óránként duplázódik): az első 100 GW-nyi kapacitás telepítése nagyjából 450 milliárd euróba kerülne.

A legnagyobb nehézséget nem is ez, hanem az energiát célba juttató és elosztó „szuperhálózat" kiépítése jelenti. Az egész kontinenst átszövő áramvezetékek legtöbbje ugyanis jelenleg váltóáramra épül – márpedig ez a technológia nagyobb kábelhossz esetén indokolatlanul nagy (30+ százalékos) veszteséget eredményez. Akkor már inkább az egyenáram, aminek segítségével akár több ezer kilométeres távolságok is áthidalhatók, 3 százalékot nem meghaladó elfolyó áram mellett. Az egyenáramú szuperhálózattal ráadásul nem csak a Szaharában megtermelt energiát lehetne Európába szállítani, hanem a jelenleg szinte teljességgel elvesztegetett lokális téltermelés (pl. Norvégia rengeteg feles víz-, Dánia szél-, míg Izland geotermikus erőművekből származó árammal rendelkezik) is „levezethető" lenne. Ennek persze szintén ára van: a szakértők legalább 35 milliárd euróra becsülik a kapcsolódó költségeket.

Az első biztató lépések mindenesetre már megtörténtek: Spanyolország és Portugália máris komoly összegeket invesztált a napenergiába, Algéria (az óriás „napelemmező" telepítésének egyik legvalószínűbb célpontja) pedig már építi első olyan vegyes üzemű (napenergia + földgáz) erőműveit, amelyik kifejezetten európai exportra termelnek majd – 2020-ra már kb. 6000 MW-ot évente

# ROCKET RACING LEAGUE

## Fel a csillagokig

**A versenyek alatt valós időben mérhetjük össze tudásunkat a pilótákkal, egy szimulátor segítségével**

Egyáltalán emlékszik még valaki az Ansari X-díjra? Pedig a Peter Diamandis által életre hívott kezdeményezés nem érdemli meg, hogy a feledés homályába merüljön: a derék amerikai úriember néhány éve 10 millió dollárt ajánlott annak, aki civil űrhajóval sikeres repülést végez. A lényeg nem véletlenül volt a működőképesség, hiszen tervezni és megépíteni számosan tudnak ilyen járművet, az viszont már más kérdés, hogy fel tud-e egyáltalán szállni az adott eszköz – a többség nem tudott. A díjat végül a Burt Rutan tervezte és a Microsoft társalapító Paul Allen finanszírozta SpaceShipOne hozta el, a derék Peter pedig kisvártatva új horizontok felé vetette szemét. Miután összebarátkozott az Indy 500-ban csapattulajdonosként meghatározó névnek számító Granger Whitelawwal, csakhamar megszületett a legfrissebb idea: a Rocket Racing League! Az új versenyliga – mint ahogy azt neve is mutatja – rakéta-meghajtású járműveket vonultat majd fel, a Forma-1-hez hasonló lebonyolítási rendszerben. Az egyes csapatoknak meglehetősen nagy beleszólása lesz a designba, bár az alapmodell (amely EZ Rocket névre hallgat) előreláthatólag valamennyi esetben ugyanazon gyártótól, a kaliforniai XCOR Aerospace-től származik majd. A versenysorozat a tervek szerint már jövőre elkezdődik Új-Mexikóban, kezdetben tíz csapat részvételével.

A széria sikerét illetően reményre adhat okot, hogy már az első bemutató repülések is óriási érdeklődés mellett zajlottak. A tesztpilóta a NASA űrrepülő programjának veteránja, Rick Searfoss volt, aki valószínűleg a hivatalos rajtot követően is vezetheti majd a gyorsröptű mesterséges madarak valamelyikét. Azért gyorsasági sport ide vagy oda, senki ne gondoljon a vadászrepülőknél megszokott két-háromszoros hangsebességre, akkor ugyanis emberi szemmel nyomonkövethetetlen volna a verseny. Nem, itt a hangsúly inkább a multi-G-s, látványos manővereken és a hét-nyolcméteres, színpompás lángcsóvákon lesz, amelyek a folyékony oxigén és kerozin alapokon működő hajtóművekből csapnak majd fel, és akár a több kilométeres távolságban lévő nézők is láthatják azokat. Ugyancsak a rajongók szórakoztatását szolgálják majd azok az óriáskivetítők, amelyeken nem csak a versenygépek belső nézetét, hanem a komputer generálta virtuális pályaíveket is megjelenítik.

További érdekesség, hogy a közel negyedórás futamokon a versenyzőknek csak háromnégy percre elegendő üzemanyaguk lesz, a fennmaradó időt vitorlázó üzemmódban kell megtenniük – vagyis a helyes taktika kiválasztása itt még a Forma-1-ben megszokottnál is nagyobb hangsúlyt kap. Sőt, az ötletgazdák olyan számítógépes szimuláció piacra dobását is tervezik, amely egy az egyben leképezi a versenyt – a játékosok így állítólag akár a valódi pilótákkal is összemérhetik majd tudásukat, természetesen a futam alatt, valós időben!

Végezetül mindenkinek javallom az RRL hivatalos weboldalának felkeresését (amelynek címe minden, legalább kétszámjegyű IQ-val megvert emberi entitás számára kiokoskodható), ahol is a rengeteg extra info mellett rendkívül impresszív kisfilmek győzködik tovább az erre fogékonyakat. A kérdéses CGI filmek elkészítéséhez szükséges felszerelés amúgy az AMD-től származik – reménykedjünk együtt, hátha az ilyesfajta reflektorfény szerez néhány új vevőt a jobb sorsra érdemes texasi chipgyártónak is...

# Hardvermentőöv

írta · *Horváth Patrik*

A mostani mentőövben egy szép kövér gépfejlesztés maratont tartunk, hiszen a beérkezett levelek 90%-a ezzel a témakörrel zargatja a szegény szerkesztőt (azaz engem), és bár jelen számunkban szerepel még egy kifejezett vásárlási tanácsadó, nem mehetünk el szó nélkül az olvasók különböző kérdései mellett, így most ezekből válogattunk össze egy csokorra valót.

## HANGPROBLÉMA

Szervusz Patrik!

Egy kicsit bosszantó problémával fordulok feléd. Van egy Logitech Z-640 típusjelzésű 5.1-es hangfalszettem. Elöl 3 hangfal van (beleértve a centert is), hátul 2 + a basszus. A gond az, hogy nem szól mindegyik hangfal. Filmet lehet nézni meg játszani, csak a YouTube, Win hangjai, MSN stb. nem szól, meg néhány játéknál nem jó neki az 5.1. Sztereó beállítással meg semmi se szól. Ahhoz fejhallgatót kell használni, csakúgy, mint a fentebb leírtakhoz. Minden vezeték a saját színű csatlakozójába van dugva a basszuson. De elöl csak a center szól, hátul mind a kettő + bassszus. Ha az FL és FR csatlakozóit a RL, RR csatlakozóiba dugom, akkor szólnak az elsők, viszont a hátsók nem reagálnak az FR, FL csatlakozóira. A Matrix üzemmód ki van kapcsolva, mert így csak hátul szól a 2 hangfal. Integrált hangkártyát használok, az alaplapom Asus P5B, rajta a kártya Intel HDA - ADI AD1988A nyolccsatornás hangkodek - SPDIF kimenet. A hangkezelő program Soundmax. Valami ötleted van, hogy miért nem működik rendesen és hogy tudnám megcsinálni, hogy működjön?

Köszönöm válaszodat!

Ádám

**Kedves Ádám!**

**Az 5.1-es hangzás csak olyan alkalmazásokban fog működni, amik támogatják a többcsatornás hangkeltést. Filmeknél bizonyos kódolásoknál (pl. Dolby Surround, stb.) a sztereó hang helyett választható az 5.1 is, így pl. DVD lejátszásnál jó eséllyel működni fog mind a hat hangsugárzó. Játékoknál az EAX-nak köszönhetően szintén vannak többcsatornás módok (4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 8.1), nem mindegyiknél, de a többségnél igen. Alapértelmezés szerint nem szokták engedélyezni őket, így elképzelhető, hogy abban a játékban is működésre lehetne bírni mindegyik hangfalat, ahol jelenleg nem szólnak, csupán a hangbeállításoknál kell körülnézni. Fontos figyelembe venni továbbá, hogy a hangkártya is csak akkor tudja rendesen lekezelni a hangfalrendszert, ha megmondod neki, hogy 5.1-et használsz (az intelligensebbek maguktól felismerik ezeket a rendszereket).**

**Nem árt továbbá frissíteni a hangkártya drivert se, hiszen hónapról hónapra jönnek ki újabb és újabb meghajtóprogramok, amelyek különböző problémákat orvosolnak, illetve a játékok hivatalos oldalán sem árt körülnézni, hogy elérhető-e patch az adott szoftverhez, ugyanis a driver és a patch kettős összessége garancia csak az optimális működésre.**

## GÉPFEJLESZTÉS - I. RÉSZ

Hello!

Ősz elején egy kis fejlesztést tervezek a gépemben. A konfigurációm:

Alaplap:Asus P5B

CPU:Intel Pentium D805 2.66GHz

RAM:Kingmax 4 GB DDR2-800MHz

VGA: Asus EN8800GTS 320MB

Táp: FSP Epsilon 700W

Gépház: Chieftec Giga GX-01BW-OP

Merevlemez:250GB+160GB SATA

A procit ki akarom cserélni egy Intel Core 2 E8500-ra, az alaplapomat meg egy Asus P5Q-E-re. A kérdés: a két hardver müködne rendesen együtt? A procival kapcsolatosan még az lenne a kérdésem hogy megéri megvennem az E8500-ast vagy inkább várjak és egy E8600-ast vegyek (hallottam az jön a helyére)? Miután kicseréltem a két dolgot a gépben mennyire fog gyorsulni a játékok terén? Később tuningolni szeretnék a proci órajelén is és gondolom az alap hűtővel ez nem lehetséges vagy csak kis mértékben szóval vennék egy Zalman CNPS 9700 Led-es CPU hűtőt és azzal már lehetne tuningolni meg beleférne az alaplapba a hütő mert hallottam hogy nagy és láttam már képeket hogy benn van gépekben de ott mindig a gépház hátuljához szinte hozzáért, de nekem hátul van egy Thermaltake A2449-es 120mm-es hűtő ami 41 mm hosszú és a gépházam 49 cm hosszú szerintetek beleférne a CPU hűtő anélkül hogy ki kéne vennem a hátsó gépház hűtőt?

Válaszotokat előre is kössz:

hű olvasótok András

**Kedves András!**

**Először is szégyelld magad az utolsó mondat miatt (Joshua is csak elismerően bólogatna, ha megmutatnánk neki - Joc), bár a korrektorunknak csemege lesz, az tuti... (*Márpedig ez ilyen marad - Miguel*) Mivel a mostani processzorod visszafogja a videokártyádat, azt tudom mondani, hogy igen, az E8500-zal gyorsabban fognak futni a játékok, de ebben az esetben már a VGA lesz a limitáló tényező. Nem érdemes megvárni (főleg nem megvenni) az E8600-at, hiszen azért a plusz 166 MHz-ért legalább tízezer forintot el fognak kérni, amit nem ér meg a dolog (egyébként is, mire nem elég 3,16 GHz?!). A dobozos Intel processzorok mellé hajigált gyári hűtő egy ideje inkább rossz vicc, mintsem tényleges hűtési megoldás. Gyakorlatilag már alapórajelen is alig bírkózik meg az E8500-zal, ráadásul mindezt nem is túl halkan teszi. Ennek ellenére én nem javaslom az általad említett Zalman 9700-as CPU hűtő beszerzését, hiszen hűtési teljesítménye maximum átlagos, ellentétben az árával. A mostani számban találsz ajánlást a gépfejlesztési rovatban CPU hűtőre is, de röviden azért elmondanám, hogy a Cooler Master HyperTX2 és az Arctic-Cooling Freezer 7 Pro azok, amelyeket nyugodt szívvel ajánlani szoktunk mindenkinek (annál is inkább, hiszen ezekhez még az alaplapot sem kell**

### Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

**kiszedni a házból, ráadásul mindenféle hátsó rendszerhűtő elfér mögöttük). A P5Q-E tökéletesen működni fog az E8500-zal, de ez elmondható a jelenlegi P5B-dről is, csupán egy BIOS frissítés kell neki és meg lehet spórolni egy alaplapcserét (ha rám hallgatsz legalábbis).**

## GÉPFEJLESZTÉS - II. RÉSZ

Szia Patrik és Tisztelt PC Guru TEAM !

Mivel már a gépem eléggé elavult (S.M 3.0 hiánya), úgy döntöttem új gépet veszek.

A következőkre gondoltam:

Alaplap: MSI P45 Platinum

Processzor: Intel Core 2 Duo E8400 2x 3.00GHz Boxed

Videókártya: MSI Radeon HD 4850 - 512 MB GDDR3 - PCI-Express 2.0

RAM: DDR2 2048 MB 800MHz Geil Kit of 2 (2x1024Mb) Black Dragon Ed. CL4

Táp: Na itt gondban vagyok,mert én egy Corsair VX450W-est néztem, de lehet hogy később beszerzek még egy fent említett VGA-t hogy kihasználjam a CrossFire lehetőségeit, és azt szeretném kérdezni, hogy a táp még bírni fogja-e? Ha ez segít a gépben lesz még egy DVD író és 2 vagy 3 merevlemez. Ha megtisztelsz válaszoddal akkor azt e-mailben várom (ha lehet), de ha mégse (ha beraktok az újságba) akkor legyél szives írd meg, hogy melyik számba, mert most nem mindegyik PC Gurut tudom megvenni. Ez úgy 120-130 ezer forint lenne. Ha tudsz jobb összeállítást, készséggel várom.

UI: Ha lehet, siess a válasszal.

Tisztelettel: LACEK

**Kedves László!**

**A konfiggal semmi probléma nincs, megjegyzésként csak annyit írnék, hogy én inkább egy 4 GB-os kitben gondolkodnék, mind a játékok, mind a Windows Vista meghálálja a plusz memóriát, ráadásul most totál padlón vannak az árak, érdemes bevásárolni akár egy olcsóbb Kingmax párból is (8 ezer forint egy 2 GB-os modul, így összesen 16 ezerre jön ki a 4 GB). A Corsair VX450 sok mindent kibír, de egy HD 4850 CrossFire-t három merevlemezzel már nem biztos, hogy rá mernék bízni. Ettől függetlenül nem tartom kizártnak, hogy működne, de az ördög soha nem alszik, így inkább a pár ezer forinttal drágább, de már moduláris és nagyobb kapacitással bíró HX520-at javaslom helyette. Az E8400-as processzor helyett szerintem nyugodtan mehet az E8500, 3 ezer forinttal drágább csak (privát vélemény).**

## SÍPOLÁS

Sziasztok!

Az lenne a problémám, hogy bekapcsolás után a számítógépem tápja egy 1-1.5 másodpercig sípoló hangot ad ki. Ez még a bekapcsolást jelző pittyegés előtt. A gépem ezután rendesen beindul, semmi hiba nincs. 400W Deer tápról van szó... A táphoz alapból így jutottam hozzá, és mivel semmi egyéb gond nincs vele, eddig nem is igazán foglalkoztam a problémával, de most már idegesít :) Miért csinálja ezt? Hibajelzés vagy valami más? Vegyek új tápot ( amilyen gépet meghajt ahhoz totál elég ) ? Esetleg meg lehet szüntetni a sípolást?

Válaszotokat előre is köszönöm.

nepho

**Kedves Nepho!**

**Ha van lehetőség rá, akkor megnézetném egy szervízessel, bár amilyen munkadíjak repkedenek manapság, egyszerűbb, ha veszel helyette egy másikat (350W-os FSP bőven megteszi, 5-6 ezer forintért hozzá lehet jutni szinte bárhol). A magas hangot valószínűleg a kondenzátorok adják, amelyek kezdenek tippem szerint kiszáradni, vélhetően az előző gazdája alaposan csúcsra járatva használta, ezt a sípolást csak a kondenzátorok cseréjével lehet megoldani, de ehhez is szakember kell, így megint csak többe kerül a leves, mint a hús -» jó lesz az a 350W-os FSP...**

## GÉPFEJLESZTÉS - III. RÉSZ

Hello!

Szeretnék egy konfigot újítani.

Jelenlegi konfigom:

- Alaplap: Matsonic Socket 370 MS7177CT
- CPU: Pentium IV Celeron 1300Mhz
- VGA: Sapphire Radeon X1650 512MB(AGP-s)
- Memória: SD 512MB

Van is egy elképzelésem:

- Alaplap: Gigabyte P35-DS3L
- CPU: Intel Core 2 Duo E4500
- VGA: Nvidia GeForce dx10-es 9600GT 512MB
- Memória: 2x2 GB DDR2 800

Azt szeretném ha ez a konfig már el tudná futatni szépen a Gothic 4-et és az Assassin's Creed-et. Ha valami baj van a konfiggal azt írjátok meg, a keretem árban: 150.000 Ft

Hű, olvasótok,marcix!

**Kedves Marcell!**

**Először is kalkuláld bele az új gép árába a tápegységet is, hiszen a mostani gépedben vélhetően nem egy izomkolosszus üzemel (elnézve az alkatrészeket, amiből összeáll a ketyere). A kiszemelt cuccal semmi gond nincs, az E4500 helyett érdemesebb most már E7200-at venni, minimálisan ugyan, de gyorsabb, árban pedig nincs különbség. A 150 ezer forintot gondolom monitorral együtt értetted, mert az általad kiszemelt és itt felsorolt alkatrészek mindössze 80 ezer forintba kerülnek. Videokártyából érdemesebb lehet Radeon HD4850-et venni (márka mindegy), ez egy 8-10 ezer forintos többletköltséget eredményez. Tápegységből ha olcsó kell, akkor a 400W-os FSP 7-8 ezer forintért bátran megjátszható, ha valamivel minőségibbet szeretnél, akkor 13 ezer forint körül kapható a már-már legendás Corsair VX450.**

## GÉPFEJLESZTÉS - IV. RÉSZ

Üdv PcG!

Gondolom havonta több tucat gépfejlesztéssel kapcsolatos levelet kaptok, és már biztos nagyon unalmasak **(dehogyis, hogy gondolhatsz ilyet... - Patrik)**, de ha időtök engedi kérlek válaszoljatok a levelemre. Egy viszonylag „felső" kategóriás gépet szeretnék építeni, mivel a mostani már elég réginek mondható.

Pár alkatrészt már kinéztem:

CPU: Intel E8400

RAM: 2x Compustocx CSXO-CEC-800-2GB-KIT

VGA: EVGA e-GeForce 8800GT (512-P3-N801-AR) (majd később vennék hozzá még egyet)

Hangkártya: Asus Xonar egy olcsóbb változata


**Home Pro** (erős irodai és multimédia, alap játék) 2GB DDR2/1066 320GB HDD, 8600GT **Intel 88.710** (Asus P5KC, DualCore E2180)
**AMD 76.830** (Gigabyte MA770-DS3, Athlon64 X2 4400+)
**Game** (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2GB DDR2/1066 500GB HDD, HD4850 **Intel 137.970** (GigaByte EP45-DS3, E8400)
**AMD 124.530** (GigaByte MA790X-DS4, Athlon64 X2 6000+)
**Game Pro** (erős irodai, multimédia, felső kat. játék) 4GB DDR2 640GB HDD, HD4870 **Intel 207.030** (Asus P5Q-E, Core2 E8400)
**AMD 198.540** (GigaByte MA790X-DS4, Phenom X4 9550)
**Game Ultra** (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB DDR2/1066 1TB HDD, GTX280 , Alumínium ház 600W, X-Fi Platinum, Blu-ray **Intel 436.920** (ASUS Rampage Formula, Core2 Quad Q9450)
**AMD 406.740** (Gigabyte 790X-DQ6, Phenom X4 9950BE)

**AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !**
**Samsung 2232BW** 22"TFT (2ms, 3000:1,DVI) **57.600**
**Gainward** ATI HD 4870 **56.220** HD 4850 512MB **34.080**
GTX280 1024M **92.280** GTX260 896MB **59.280**
9800 GTX+ **41.400** 9800 GT 512 **27.500** 9500 GT **13.860**
**AMD** PhenomX4 9850 **37.020** X2 6400 **20.820** 5000 **12.840**
**Intel Core2** Quad9550 **65.190** E8500 **36.720** E5200 **17.760**
**Gigabyte** EP45T-DS3 DDR3 **25.320** EP45-DS3 **23.340**
**Geil Black Dragon** Dual kit: 1066MHz / 2GB **12.450**
1066/ 4GB **24.900** 800MHz CL4 2GB **10.260** 4GB **21.960**
**Seagate HDD** 640GB 32MB **18.120** 500GB 32MB **14.550**
**Samsung HDD** 1 TB 32MB **28.800** 750GB 32MB **20.370**
**TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !**

ALIEN computers
**Alkatrészek, notebook-ok, perifériák**
**Konfigurációk 3 év garanciával!**
**Házhozszállítás az egész országban!**
**Nézze meg árainkat, megéri!**
**aliencomputers.hu**

(nekem nem kellenek a sallangok, csak szép tiszta és dinamikus hangot adjon) vagy X-Fi
HDD: 2x 250GB Seagate Barracuda (RAID-hez)
Táp: Enermax Liberty (ELT500AWT)
Alaplap választásnál gondban vagyok, lévén elég nagy árkülönbségek vannak és szinte alig különböznek egymástól (wi-fi nem kell, 3-way sli se). Tehát egy hangkártya, egy alaplap és a maradék egység választásához kérném tanácsotokat, valamint egy 19-22" LCD tipp is jól jönne. Úgy 200-250 ezer lenne rá a monitort nem számítva, de felesleges dolgokért nem akarok több pénzt fizetni (ld: wi-fi az alaplapon), a régiből marad egér, bill, hangszórók, egy 160 GB-os HDD, DVD-RW meg egy DVD-ROM. Ha esetleg a VGA helyett van valami más ajánlatotok azt is szívesen veszem.
Válaszotokat előre is köszönöm,
Gaiwer

**Kedves Dániel!**
**Nem tudom biztosan szükséged van-e a különböző RAID tömbök adta lehetőségekre, ha nem, akkor én inkább egy 500 GB-os Samsung F1 merevlemezt vennék, mintsem két lassabb Seagate-et drágábban. Neked is leírom, hogy szerintem jobb választás egy E8500 az E8400 helyett, hiszen nagyon kicsi az árkülönbség a két modell között. Ha ragaszkodsz az általad kiszemelt memóriákhoz, akkor a legjobb ár/értékű Gigabyte lapok kiesnek az ismert inkompatibilitási problémák miatt. Szerintem érdemesebb inkább 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066-os kitet venni, alig 20 ezer forint, és remekül muzsikál 1066 MHz-en a P45-ös Gigabyte deszkákkal (én mindenkinek ezeket ajánlom, tekintettel arra, hogy velük van a legkevesebb szívási lehetőség). A konyhafőnök ajánlata: Gigabyte EP45-DS3R (ha RAID is kell) ill. EP45-DS3 (ha mégsem kell a RAID). Hangkártyát illetően én mindenképpen az X-Fi-t ajánlanám, abból is az XtremeGamer-t vagy (ha még találsz valahol, akkor) az XtremeMusic-ot. Mindkettőt durván 20 ezer forintért mérik és kifogástalanul szólnak. A legolcsóbb XtremeAudio modellt lehetőleg kerüld, nem sokkal jobb egy Audigy 4-nél. Az Asus Xonar DX és D2X hangkártyái valóban nem rosszak, de a hozzájuk tartozó szoftvereken van még mit csiszolni (igaz ebben a Creative sem áll a toppon, de mindenképpen több tapasztalatuk van benne). Hangzásban és árban nagyon közel vannak az X-Fi-khez, így a döntés joga a tied. Tápegységből én egészen biztosan nem vennék Enermaxot, közel sem olyan jók már, mint annak idején (viszonylag nagy meghibásodási mutató jellemzi a 4-500W-os szériát, és drágák is). A végletekig ismételt Corsair VX450 itt is bőven elegendő lesz, és még pénzed is marad egy kevés, ha pedig két videokártyát tervezel, akkor jobb biztosra menni egy HX520-szal. 8800GT-t már nem vennék (egyrészt itt a 9800GT, ami kevesebbet fogyaszt és ugyanolyan gyors, másrészt a 9600GT lényegesen olcsóbb nála).**

**A Radeon HD4850 itt is sokkal inkább passzol a gépbe, szerintem semmivel nem drágább, mint az általad kiszemelt eVGA 8800GT (sőt lehet még olcsóbb is). Ha ebből szeretnél két darabot használni, akkor társad lesz bármelyik két alaplap a feljebb felsoroltak közül, ellenben az NVIDIA SLI-jéhez csak Nforce chipsetes alaplap jöhet szóba, amelyekkel inkább le sem írom mennyi gondunk volt mostanában Intel fronton... Monitor kérdésben nem nagyon tudok segíteni, hiszen a 19-22"-os kategória nem kicsit tág. Először döntsd el, hogy mekkora méretre és felbontásra van szükséged (illetve ezeket meg tudod-e támogatni elég gyors VGA-val), aztán nézz körül. Én mindenképpen 22"-ost vennék, már csak a felbontás miatt is, a Samsung és az LG újabb modelljei nyugodt szívvel ajánlhatók, de – tekintettel arra, hogy rengeteg modellről beszélünk még így is – ökölszabály természetesen nincs. Az a legjobb, ha valahol meg tudod tekinteni az általad kiszemelt példányokat, utána pedig úgyis a pénztárca lesz a döntő tényező.**

## ALAPLAP-MEMÓRIA KÉRDÉS

Helló PC Guru!
Egy kérdésem volna az alaplapommal kapcsolatban. A lap egy MSI K9N Neo V3-as, benne AMD Athlon 64 X2 4800+ procival, 4 GB (4*1 GB) A-Data DDR2-800 memóriával. Dual Channel-ben megy a gép. Mármost a proci buszsebbessége 200 MHz, szorzó 12,5, így az órajel 2500 MHz. Amit nem értek, hogy a memória órajele az Everest illetve a CPU-Z szerint is csak 355 MHz. A DRAM/FSB arány: CPU/7. Így nem használom ki a RAM teljes sávszélességét? Milyen beállításokat lehetne elvégezni a korrekt működéshez?
Üdvözlettel Zalán
Jó az újság!!!

**Kedves Zalán!**
**Nagyon régen esett már szó a Socket AM2 foglalatos Athlon 64 X2-es processzorok memóriavezérlőjéről. Tekintettel arra, hogy ez nem az alaplapon, hanem a CPU-ban foglal helyet, így a CPU órajele határozza meg, hogy ahhoz milyen RAM órajel tartozik. Jelen esetben a 4800+os CPU-d a maga 2500 MHz-ét kezdi el egész számokkal osztogatni egészen addig amíg meg nem kapja a névleges RAM órajelekhez (alulról) legközelebbi értékeket. Pl. a 667 MHz-hez 333 MHz-es memóriabusz sebesség kell, ezt viszont 7,5-es osztóval tudná csak a processzor előállítani (2500/7,5=333 MHz), de nem tudja, mert csak egész osztók jöhetnek szóba. Ezért fogja és veszi a legközelebbi egész számot, ami a 7 és ezzel oszt, így lesz 2500/7=312,5 MHz, amely 625 MHz-es effektív DDR2-es sebességet jelent. A DDR2-800-as sebességnél is ugyanez a helyzet, ott a 400 MHz-hez (effektív 800 MHz) 6,25-ös osztó kellene, de ilyen sincs, így marad a hozzá legközelebbi, a 7-es (mindig lefelé kerekít a CPU, hogy ne lépje túl a névleges RAM sebességeket), így jön ki az általad is megtapasztalt 2500/7=357 MHz-es, effektív 714 MHz-es memória órajel. Ezzel értelemszerűen nem tudod kihasználni teljes mellszélességében a moduljaid sebességét, de sok mindent nem tudsz tenni ez ellen. Ahhoz, hogy kereken 800 MHz-en üzemeljenek a memóriád a processzort 2800 MHz-re kellene tuningolni (2800/7=400, 400x2=800 MHz).**

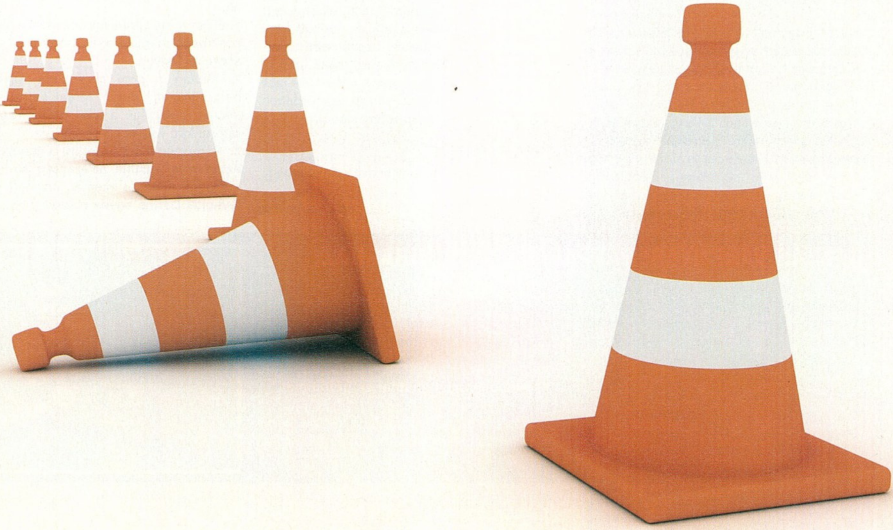
> **Általános TUDNIVALÓK**
>
> A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

Mi kell még az iskolakezdéshez?
Írószer...
Tolltartó...
Könyv...
Táska és ....

(Legyen kedved is az iskolához : )
szoftver ABC
Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-Mail: Info@szoftverabc.hu
Web: http://www.szoftverabc.hu
Office 2007 Otthoni és Iskolai verzió! - 16 990 Ft -

# MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

***Keresse minden héten a hírlapárusoknál!***



# Levrov

írta · *Miguel*

## TI PISZKOS MÁZLISTÁK!

**Kitartó erőfeszítéseim ellenére a nyár teljes erejével tombol, dacára a vad esőtánc-szeánszoknak, amiket időnként csak azért is jelleggel előadok. Úgy tűnik, az a célravezető, ha taktikát váltok, és azt kívánom, hogy legyen remek nyári időjárás egészen szeptemberig. Tényleg. Minden hátsó szándék nélkül. Tulajdonképpen megérdemlitek, egész évben güriztek az iskolában, mindenféle régen halott emberek ötleteit biflázzátok vég nélkül, hát lássátok, kivel van dolgotok: nem sajnálom el tőletek a nyarat. (Na nézd csak, hát nem pont holnaptól mond rossz időt?)**

**Most, hogy ilyen szépen kiegyeztünk, időszerű lesz kihúzni az ehavi nyerteseket, már ami a levrovba kerülés nemes versenyét illeti. Itt van rögtön nekünk a „Csajok nyelve vs. férfiak tűrőképessége" elnevezésű, lassan komplett sagává, afféle modern Háború és békévé nemesedő kis sorozatunk következő csörtéje.**

Mr. Miguel ÚR! Jelzem NAGY ÚR! **(Épp ideje volt, hogy valaki megtalálja a helyes megszólítást...)**

A pár újsággal ezelőtt kezdődő maiden/kitty póló mizériára szeretnék reagálni! Közeledve a 30-hoz természetesen a rock felé (nem nem a Maiden, az már tényleg nyugdíj) húz a szívem. A bajom ott kezdődik, hogy van egy nejem **(Nekem is van, és tudom, hogy nagyon mérges lenne rám, ha egyszer megírnám egy országos magazinnak, hogy „minden bajom a nejemmel kezdődik...")** és mint minden nő, szereti az aranyos dolgokat! Köztük a Kitty-t is! Érzékeny Rammstein-on és Sex Pistolson nevelkedett lelkem **(Érzékeny = szögekkel kivert, forró szurokkal kezelt baseballütő.)** azért mégse bírna mutatkozni egy macskás nejjel, ezért rátaláltam a megoldásra: az irodám alatt van egy bolt és ott árulnak „good bye Kitty" pólókat, ahol a macska feje valójában egy koponya és van még hozzá két lábszárcsont!!! Így a kecske (én a vén) is jól lakott és a káposzta is megmaradt! Nincs is szebb látvány egy rózsaszín macskakoponyás pólónál!!!

**Tessék kérem, itt a megoldás! Húzzunk minden lány fejére koponyás pólót, no meg kössünk a nyakukra lábszárcsontot! Remek ötlet! Főleg azért, mert most, hogy ezt így leírtam, tuti lesz pár lány, aki majd visszaír, hogy nekik jobb ötletük van arra nézvést, hova dugjuk a lábszárcsontunkat.**

U.i.: Az újság egyébként egy merő fertő, ugyanis az E3-as bemutatónál a 11-ik oldal bal alsó sarkában látható hölgyön nincs bugyi! Kérem ezt az újságot gyerekek is olvassák! Ezek után ha megnő az utánrendelések száma tessék szülői engedélyt is kérni! Bele se merek gondolni milyen lesz a Camp... Grath és Sasa bugyinélkül....

*A Vén kecske, alias Hámori Tamás*

**Ejnye, nocsak, hát nekünk ez fel sem tűnt. Nem lenne rajta bugyi? Micsoda nők vannak, de komolyan – minden szemérem és szőrözés nélkül így lefényképeztetni magukat, hogy aztán a gyanútlan dizájnerek és szerkesztők mit sem sejtve berakják őket az újságba... A magam és a keresztény értékek nevében szeretnék elnézést kérni minden olyan olvasónktól, akit felháborított és/vagy a fejlődésben gátolt az említett kép. A kisasszonnyal el fogunk beszélgetni az erkölcsről és a jó ízlés határairól, csak még ki kell sorsolnunk a szerencsés nyertest. Ha már a sorsolás szóba került, van itt egy érdekes kérdés, egyenesen a Guru fórumából.**

## HELLO MIGUEL!

Mi alapján döntitek el,hogy ki nyeri a nyeremény játékokat?

***üdv, starveling***

**Nos, a válasz nagyon egyszerű: aki a legtöbbet fizet. Külön tanulmányokat folytattunk a világ politikai vezetőivel és a tendereztetéssel kapcsolatban, és végül úgy döntöttünk, hogy hagyjuk magunkat lefizetni. Persze mindez nem igaz, a sorsolás a következő lépésekből áll:**

**1. Először kis táblák feltartásával a teljes szerkesztőség megszavazza, hogy gépi vagy kézi sorsolás legyen.**

**2. Miután a gépi sorsolásra szavazóknak beígérünk egy durva verést és némi herebilincset, beizzítjuk a kézi véletlenszám-generátorunkat, vagyis Darths-ot.**

**3. Négyszer megpörgetjük a tengelye körül, aztán mivel Justitia, az igazság istennője vak, kiszúrjuk mindkét szemét, no meg mivel nő, levágjuk Darths egyes részeit (nem, az agyát**

## Nyerteseink

Az előző hónapban két ajándékcsomag nyereményjátéka került a Levrov hasábjaiba, és nem is voltatok restek, érkeztek a megfejtések dögivel, meg is pörgettük Darths-ot párszor, mire meglettek a szerencsés nyertesek (a procedúra leírását lásd a levelek között). Bár igyekeztünk egyszerű kérdéseket megadni, akaratunkon kívül mégis sikerült kibabrálni veletek. A Mass Effectnél nem volt nagy gond, de a Crysisnál bizony mi a főszereplő rendes nevére voltunk kíváncsiak, miközben nagyon sokan a kódnevével bombáztak minket. A Megoldás tehát nem Nomad volt, hanem Jake Dunn. Gratulálunk a nyerteseknek!

### MASS EFFECT CSOMAG

**Gyarmati Gábor - Svätý Peter (Szlovákia)**

### CRYSIS CSOMAG

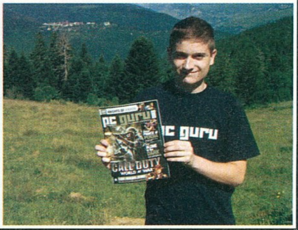
**Golub József - Tatabánya**

## NYÁR VAN! NYÁR! PAPPARAZZI SZÁL VIRÁGRA...

Bizony-bizony, itt a nyár és remélhetőleg jó sok olvasónk eljutott a világ legszebb helyeire, és bízunk benne, hogy ezeken a gyönyörű helyeken még egy fényképezőgép és egy Guru is volt náluk. Ha igen, akkor reményeink szerint a gép készített képet az olvasóról, így az elküldhető nekünk (mármint a kép), mi pedig berakhatjuk e nagyszerű rovatba. Mint Jávor Pétert, aki Franciaországi nyaralását követően osztotta meg velünk az egyik ott készült fotóját:

**"Üdv Guru Team! Két hetet töltöttem el Franciaországban, ebből egy hetet a Pireneusokban. Készült is rólam egy fótó kedvenc magazinommal és pólómmal."**

Köszönjük szépen és várjuk a további képeket, ne kíméljetek minket! Jöhetnek a fotók a világ minden tájáról!



nem kell zsugorítani, az amúgy sem túl nagy).
**3. A sebek ellátása után (majdnem) mindenki kedvenc online főszerkesztője beletúr az előre kikészített levélhalomba.**
**4. Az elcsattant egérfogók eltávolítása után kiválogatjuk azokat a pályázókat, akiknek a neve még kiolvasható a vértől lucskos lapokon.**

**Látjátok, nincs ebben semmi ördöngősség, ez is csak egy kötelező feladat a szerkesztőség vidám mindennapjaiban.**

**Mivel megígértem, tessék jöjjenek a sorszámozott levelek.**

## ÜDV MIGUEL!

Lenne pár kérdésem, meg ilyesmik....
1. Zakkal mi van?
2. Nem gondoltál arra, hogy előszehetnéd Zakot a szekrényből, és csinálnátok egy olyan Levrovot, amit ketten vezettek? Szerintem tök jó lenne, te válaszolnál értelmesen, Zak meg az ő stílusában.
3. Mikor lesz még újbol régifajta Levrov? Most az utóbbi számban is jó volt, de már nagyon kezd hiányozni a havi IZÉ levél, a WoW-os levelek, na meg pár olyan levél amiken, jót lehetne mosolyogni.
4. Te is lent leszel a táborban?
5. Szerintem is ráférne a Gurura egy kis frissités, de úgy igazából. A tartalommal nincs gond, csak a kinézeten frissítsetek. Csak ne légfrissítővel!
6. Van WoW-os karid? Ha van, akkor meg lehetne tudni a nevét, és hogy melyik szerveren öli a mobokat?
7. Na meg van egy észrevételem az újsággal kapcsolatban! Mégpedig a DVD boritó. Nem lehetne külön adni az újsághoz egy már előre kivágott borítót? Engem nem visz rá a lélek, hogy ollóval essek a kedvenc újságomnak...
Na még egy utolsó kérdés: Zak Kazuárjával mi van? Ugye gondozza valaki és eteti? Vagy elvitte a nyaklepra? Bár szerintem a Kazuárok immunisak rá, ha túlélte az akkori nyaklepával foglalkozó levéláradatot.
Ennyi voltam,

*Üdv:laceszgamer*

**1. Mivel Bate elmondta, hogy lent a táborban megosztotta pár emberrel, hogy mi történt valójában Zakkal, nincs értelme tovább titkolóznom. Szóval ez az egész színjáték azért kellett, mert... Zakot... megette a Kazuárja. Igen, így utólag már mi is bánjuk, hogy nem szóltunk azonnal, de egyszerűbbnek tűnt, ha megpróbáljuk a szőnyeg alá söpörni a maradványokat.**
**2. Az előző kérdésből következik, hogy gondolhatnék rá, de macerás dolog a vudu, meg kellene egy test is, amiből most pont kifogytunk itt a szerkesztőségben.**
**3. Régi? Mit értesz ezen? Téma már vagy három levrov óta nincs. Ja, hogy Izé-rovat, meg levél, amit jól ki lehet röhögni... Nos, a te leveled ilyen lett volna, de aprólékos munkával kijavítottam benne mind az ezernyolcszázhatvanhárom hibát, nyehehe.**
**4. Ahogy azt már többször kifejtettem: sajnos nem érek rá ilyen úri huncutságokra, mint a tábor. Persze mennék én szívesen, mert állítólag remek a hangulat, no meg nekem ingyen is lenne, de talán majd jövőre.**
**5. Talán egy éve volt dizájnváltás, de ha gondolod, beszéld meg te Véreskezű Gabennel. Biztos vevő az ötletre, és azt hiszem, ebben a hónapban már megölt öt kritizáló embert, ezzel elérte a havi limitet – lehet, hogy megúszod egy sima tolószékkel.**
**6. Nem, nekem életem van. (Viszont ezzel a kérdéssel meg is van a havi WoW-os levél.)**
**7. Hát, ha most engedünk, akkor a következő kérés az lesz, hogy adjunk hozzá tokot is. Ma a borító, holnap a világ?! Hát nem! Szenvedj csak meg azért lapért, ha annyira kell!**

**Hühh, nem is volt olyan nehéz. Válaszoltam egy csomó-csomó kérdésre. Úgy tűnik azonban, hogy az a bizonyos lány alaposan felkavarta a kedélyeket – még a messzi oroszhonból is érkezett levél.**

## DÁRÁGÍJE TÁVÁRIS MIGUEL!

Felszólalásom oka, hogy nemrég egy fiú építő jellegűnek szánt kritikát fogalmazott meg a lányok egy (szerintem is) elítélendő szokásáról, mire egy lány válaszként nekitámadt a fiúknak. (Iron Maidenes póló, zsíros haj, cia pusy, et cetera. Ismerős?)

**Ááálj meg, bika. Csak a pontosság kedvéért: azért ha elolvasod Mary Jane levelét, és egy pillanatra elfelejted, hogy te is fiú vagy, akkor azért láthatod, hogy ő sem támadóan írt, hanem építően kritizálta a fiúk mosakodási és öltözködési szokásait.**

Erről több észrevételem is lenne.:
1. Ha valakit kérdőre vonnak, megszólnak valamiért, az egyik legostobább, legocsmányabb dolog vádaskodással, visszatámadással védekezni! (A téma eltereléséről nem is beszélve!) Ez nem megoldás, ráadásul a lány nem is reagált érdemben a kritikára!

**Lehet, hogy ostoba dolog, de már a régi rómaiak is mondtak valami olyasmit, hogy a védekezés a legjobb támadás. Ráadásul amekkora patáliát ti csaptok azóta is – az ember azt hinné, hogy magára vette a levelet a kedves olvasótábor.**

2. Igencsak NAGY bunkóság az, ha valakit valaki megkér arra, hogy az a jövőben ne igyekezzen mellőzni valamit, mert az őt zavarja, mire a kért fél JUSZT IS tovább csinálja!Utalok itt a válaszlevélszerűségben alkalmazott elkőszönésre. Ez olyan, mintha a válaszadónak elküldenék némi zsíros hajfürtöt, egy Metallicás pólót, és egy üzenetet, hogy b***meg!

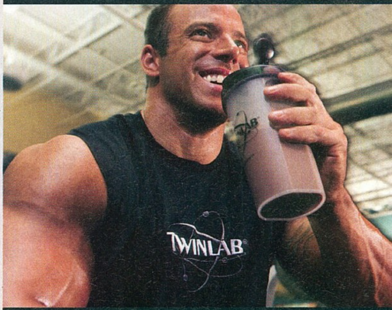
**Hát ez mondjuk tény, viszont a saját akaratodat rákényszeríteni valakire, „rászólni" emberekre csak azért, mert téged zavar valami, ami amúgy tökéletesen veszélytelen – na az sem túl szép.**

3. Ha úgy vesszük, cirill betűkkel a „c" jelenti az „sz"-t. De akkor a „Szia puszi" így nézne ki teljesen: „Cua nycu".

На этот вопрос ответить может только тот, кто знает азбуку кирилловскую.

4. (És ez mindenkinek szól!) Ha valakit valami zavar és kérésre sem marad abba, akkor az alábbiakat teheti:


TWINLAB AZ ÚJ TESTEDÉRT

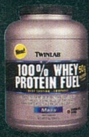


**RIPPED FUEL®**
Gyors és hatékony zsírégetés és szálkás izomtömeg elérés. A Ripped Fuel formulája narancs kivonatot, azaz egy természetes koffein forrás kivonatát tartalmazza egy olyan klinikailag tesztelt zsírégető eleggyel, mely garantáltan csökkenti a test zsírszintjét és segíti a szálkás izomzat elérését.

7.860 Ft

**AMINO FUEL LIQUID®**
A folyékony aminosav biztosítja a megfelelő mennyiségű fehérjét edzés előtt és edzés után, ami az izomfejlődés és izomregenerálódás kulcsa. Az aminosav a protein fehérje úgynevezett folyékony típusa. Mivel oldott állapotú, sokkal jobb felszívódást biztosít. Ez a jelenleg forgalomban levő legjobb minőségű folyékony aminosav készítmény.

474ml | 2.970 Ft    948ml | 5.490 Ft

**100% WHEY PROTEIN FUEL®**
100%-os instant, azonnal oldódó, izomnövekedésserkentő fehérje. A legjobb minőségű és legtökéletesebb fehérjeként fantasztikus hatással bír. Ez biztosítja a szervezet számára a szükséges alapanyagokat az aminosav termeléshez, ami aztán építi az izomszövetet.

907g | 5.490 Ft    2268g | 11.970 Ft

TOVÁBBI TERMÉKEK HONLAPUNKON

ACOMP KFT.
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel.: 06-1 339-5647
TOZO BODYFORMERS SHOP
1138 Budapest, Váci u. 168/b. Reno Udvar, Tel.: 06-1 237-0800
WEBSHOP www.twinlab.hu (Ingyenes házhozszállítás)

A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.

a: Tűr, ha fogcsikorgatva is, és elfogadja a másikat olyannak amilyen.
b: Nem néz oda, figyelmen kívül hagyja a zavaró tényezőt.
c: Nem áll szóba olyanokkal illetve nem megy olyan társaságba, ahol ez előfordul.

**Annyira ügyesen megfogalmaztad ezt, hogy nekem már csak egy kérdésem marad: miért is írtad ezt a levelet? Mármint rendes tőled, hogy írsz, meg csak így tovább, csak nem látom, hogy az „Írj a Gurunak egy levelet" a négyes pont melyik alpontjába is illik. Vagy te így tűrsz fogcsikorgatva?**

Végezetül megkérlek téged, Miguel, a Levrov teljhatalmú komisszárja, kinek döntésétől függ az újság legszórakoztatóbb rovatjának havi alakulása, tégy be engem is a Levrovba, hiszen (ha megengedsz egy kis szerénytelenséget) ez közügy.
Szpasszíba.

*Tvoj drúg: Tovaris_Komisszar*

**Nos, igen, ez közügy, de talán hagyjuk meg a népet alkotó individuumokra, hogy miként vélekednek a dologról, így is lehetőséget adva a fejlődésre és az azt biztosító békés együttélésre. Nem is nagyon értem, hogy mit vagytok felháborodva ezen az egészen – mi lesz itt később, mikor esküvő lesz, meg gyerek? Vegyetek példát a pár levéllel ezelőtti Vén kecskéről, bár neki nyilván ez az utolsó olyan levrov, amit házas emberként olvas.**

**Ismeretterjesztő különkiadásunk következik, merüljünk most alá a hazai Call of Duty-közösség bugyraiba, és lássuk, mit okoz, ha valakinek fogalma sincs arról, mi az a „tgf".**

## HALI MIGUEL!

Múltkori számba valami CoDos gyerek is írt, és ha jól emlékszem, akkor tgf-et emlegetett, és te nem tudtad, hogy mi az. Akkor tartok egy kis CoD-magyar szótárleckét.

**tgf = tagfelvétel**. Klánokba általában. **low = n00b**. Nem igazán értenek leetül a CoDosok, így núbozni sem tudnak. A low valahogy megragadt bennük. **kp = kispisztoly**. Ez még érthető. **kiwi = kiválasztott zombi**. Zombis szervereken van egy kiválasztott zombi, aki tud kést dobni, és krumpli-gránátot (!) hajigálni. **csipa = sniper**. Ekkor-a hülyeséget nem tudom hogy találták ki, de ez van... Mindig megy a sírás a szervereken, hogy adjatok már csipát. Eleinte nem tudtam, hogy most minek kell nekik az az izé ami a szemeden van reggelente, de mondom magyarok vagyunk, a hülyeséghez jobb hozzászokni.

**Itt osztanám meg a kedves olvasókkal azt a tényt, hogy Grath-tel a rosszullét határáig röhögtük magunkat, miközben a tgf-fel kapcsolatos nyomozás során ráakadtunk a „csipás" kifejezésre. Komolyan érdemes beleolvasgatni egy-egy CoD-os fórumba, olyan gyöngyszemeket találni, mint a most következő vers (csak óvatosan, a következő szöveg egyértelműen veszélyes az egészségre):**

***Gyerünk haver a CoD hív***
***A klán mégis inaktív***
***Csipások legyünk vagy tunkolók?***
***Ez a kérdés válasszatok!***

***Lowok voltunk sokáig***
***Gyakoroltunk mostanáig***
***A gyakorlásnak meg lett a hatása***
***Mi lettünk a Pro-k mása***

***A mostani low gamer***
***Ki mikor ha kell, lőni nem mer***
***Kinek drágább a tölténye***
***Mint a klán becsülete***

***Gondolkodj haver, jó az ész***
***De te csak a frag-re mész***
***Rusholni készülsz, mint állat***
***De láma vagy...mint a bánat***

***A Call of Duty név megint szép lesz***
***Méltó régi nagy híréhez***
***Mit megaláztak a csiterek***
***Bannolni fogjuk őket***

***Hol hulláink elbuktak***
***Klántársaim megbosszulnak***
***És áldó miki mellett***
***Mondjuk el: hol rejtőznek***

***Hoppá az aim felbukkan***
***És két Headshot robban***
***Tesó a WH-d szánalmas***
***Ez a többi gamerre is ártalmas***

**makk = gránát** Az egész légkörre jellemző, hogy tele van 10 éves kis hülyékkel, akik sírnak, ha lelövik őket. Jobb nem foglalkozni velük. Érdemesebb a játékot külföldi szervereken nyomni, mert akkor nem érted az anyázást...

***Üdv, arby (multis játékokban Nemes1s)***

**Mondjuk ez utóbbit magam is tapasztaltam, mikor megboldogult fiatalkoromban a Ni Lovagjai nevű CS-klánt erősítettem (illetve erősítem én ma is, de mostanában a klánélet kimerül a közös kajálásban és kocsmázásban). Sok szervert rontanak el olyanok, akik minden egyes elhullásukkor csíternek kiáltják ki az őket lelövőket, és egy idő után az embernek már kedve sincs ehhez az egész lövöldözősdihez.**

**Nos, ennyi lett volna a levrov erre a hónapra. Remélem, hogy a következő alkalomig küldtök egy halom levelet a táboros élményekről, no meg örülnék, ha a három gráciához hasonlóan (Chris-Grath-Bate) ti is megírnátok, hogy mi az a játék, ami bár híres, titeket az őőrületbe kerget. Jó nyarat, sok es... napsütést, és éljenek a normálisan beszélő csajok!**

**Miguel**

... ELSZABADUL A POKOL
PROLOGUE
S.T.A.L.K.E.R.
clear sky
Ismerd meg a díjnyertes S.T.A.L.K.E.R - Shadow of Chernobyl - történetének előzményeit teljesen új szemszögből, vállalj meghatározó szerepet a Zónát alakító eseményekben. A magyar kiadásban a szereplők jól ismert színészek hangján szólalnak meg: Jakab Csaba, Rosta Sándor, Rudas István és sokan mások.
16+
www.pegi.info
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
7990 Ft
CD PROJEKT
HU

**Hossza** ▪ 152 perc
**Rendezte** ▪ Christopher Nolan
**Szereplők** ▪ Christian Bale, Heath Ledger, Morgan Freeman,

**PC GURU Index:** 05.05

**írta** · Szofi

# THE DARK KNIGHT A sötét lovag

A három évvel korábbi, a klasszikust teljesen új oldalról megközelítő kasszasikerrel, a Batman: Kezdődik!-kel igen magasra tette stábja számára Christopher Nolan brit rendező a folytatás elkészítése előtt a lécet. Az időközben bemutatott második Denevérember-epizód trailerei sokat sejtettek, és tovább fokozták a hosszúra nyúlt várakozás izgalmát. Aztán az ősz közeledtével megérkezett a mozi, és miként a cím is előlegzi, komorabb, mélyebb, tartalmasabb és rémisztőbb, mint valaha. A sötét lovag természetesen már az első három mozinapon rekordot döntött, és bebizonyította, hogy minden várakozást felülmúl a határ csak a csillagos ég, kerülhet feljebb is még az a léc. Arról nem beszélve, hogy az az igazságért síkra szálló hős ellenfelét, Gotham City főbűnözőjét, Jokert a tragikus módon elhunyt Heath Ledger alakítja. A víziót idéző képsorokon a jól ismert sztori folytatódik tovább, ismét a város – ezúttal még gonoszabbá vált – banditáitól való szabadulás a tét. Batmannak ezúttal több ellenfele is akad, a huszonegyedik századi szuperhőstől elvárható módon nem csak a fizikai akciók során, hanem több síkon kell helyt állnia. Így személyisége is árnyaltabb, hajdani szerelmével és a törvényes eszközök mellett kiálló Harvey Dent kerületi ügyésszel szemben például morális küzdelmet vív. A százötven percnyi tömény akciómozi iszonyatosan jól megkomponált, tempós, nívós színészi játékkal ábrázolt alkotás, dráma, krimi, akciófilm páratlan elegye, meglepő módon nem csak tartja a korábbi színvonalat, de alaposan túl is szárnyalja azt. Jelen pillanatban a Batman-filmek közül ez a mozi az etalon, legjobb, ha erről mihamarabb személyesen is meggyőződtök, ha idáig nem tettétek. Meglehet, pár év múlva jön még egy ennél is klasszabb feldolgozás az invenciózus Nolan utolérhetetlen képi fantáziájából, 2008 szeptemberében azonban határozottan ez a változat a befutó a mozipénztárnál éppúgy, mint a hivatalos filmtörténeti fórumok szerint.

## PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA

### BEVERLY HILLS CHIHUAHUA

Nem hittük volna, hogy a Dr. Szöszi 2 után még jöhet nagyobb gyalázat, de úgy tűnik, hogy mégis van új a nap alatt. Jön a Beverly Hills-i Chiuaua, aminek nem tévedés, egy, a címben szereplő kutya a főszereplője. Nos, ayt hiszem mi inkább menekülőre fogjuk a dolgot...

### BANGKOK DANGEROUS

Nicolas Cage ismét kemény, méghozzá egy bérgyilkos személyében, akinek természetesen saját becsületkódexe van. Naná, hogy Cage karaktere felrúgja ezt a kódexet és ezzel jó nagy kulimászba keveri saját magát – az a jó, hogy ilyet még sosem láthattunk korábban a filmvásznon. S ha mindez még nem lenne elég, akkor érdemes megnézni a bemutatót, azon belül is az öreg Cage hajára kellene koncentrálni. Nicky fiú, ideje lenne egy fodrászhoz is elnézned...

### DEATH RACE

Ahogy azt már a Külvilág-videókban megénekeltük, érkezik ez a felettébb sokatmondó akciófilm, amiben Jason Statham mutatja meg, hogy ki a legény a gáton. Pontosabban fogalmazva a volánnál. Sokat nem is tennénk hozzá, a koncepció magáért beszél, durva jövő, durva verseny és még ennél is sokkal több durvaság. Kopott verdák és lángok mindenfelé, reméljük azért az abroncsok bírni fogják mah a kiképzést. A rajongóknak pedig jó hír, hogy jön a Szállító 3.

### HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG

A szerkesztőség boldog egyetértésben létezik azon kérdést illetően, hogy melyik volt az egyetlen nézhető Harry Potter film. Egyértelműen a harmadik, amelyet senkinek nem sikerült azóta színvonalban megközelítenie. Mivel a hatodik részt ugyanaz az ember rendezi, aki az ötödiket, ez a tényállás valószínűleg ezúttal sem változik majd, s ennek fényében nem is nagyon vettük a szívünkre, hogy a bemutatót eltolták bő fél évvel...

LEGKEVÉSBÉ

# THE WIRE Drót

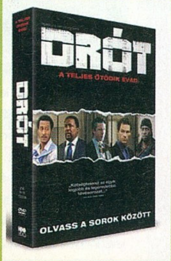
**A teljes ötödik évad** írta · Amber

Akik rendszeres olvasói a PC Guru DVD-rovatának, azoknak biztosan ismerősen cseng a Drót név, hiszen nem egyszer foglalkoztunk már ezzel a zseniális szériával az újság hasábjainak ezen részén. Amit tudni kell, hogy az egyik legreálisabb nyomozós sorozatról beszélünk, amely sajnálatos módon egyetlen hazai csatornán sem lett levetítve, még a gyártó HBO hazai műsortervében sem szerepelt soha ez a program. Szerencsére DVD-formában nem kell nélkülöznünk ezt a remek alkotást, és viszonylag minimális késéssel, szeptemberben végre az ötödik évad is megérkezik a boltok polcaira és a rajongók gyűjteményeibe.

Akinek nem ismeretlen a széria, az tudja, hogy a Drót Baltimore városának mocskos hétköznapjairól ad teljesen hiteles és elég megrázó képet. Persze öt évadon keresztül nem csak a bűnügyek kerülnek a középpontba, míg az első évadban a korrupt rendőrök és a drogmaffia volt a fő motívum, addig a második szezon a szakszervezeteket vette górcső alá, a harmadikban ismét a drogügyletek kerültek előtérbe, a negyedikben a polgármesterválasztásról és az iskolai helyzetről rántották le a leplet, az érkező ötödik évadban pedig a nyomtatott sajtó kapja meg a magáét.

A Drót sajátossága, hogy általában egyetlen nagyobb ügy áll a tizenkettő-tizenhárom részt számláló évadok középpontjában, s ehhez kapcsolódnak az egyes mellékszálak, s miközben folyik az adott eset felgöngyölítése, mi egy meglehetősen letaglózó, de kétségtelenül reális "összeállítást" kapunk a város működéséről, a korrupcióról, a helyezkedésről, a karriercsatákról és a bűnözésről. Semmiképp nem egy vidám darab (habár cinikus humor akad itt is, még ha nem is olyan nagy mértékben), de éppen ettől lesz annyira addiktív, hiszen aki rákap az ízére, az bizony nehezen szabadul a széria meglehetősen nyomasztó atmoszférája alól. Sosincs boldog befejezés, az igazság relatív és nem is feltétlenül ő lesz a nyertes. Éppen ezért – mert eltér az átlag amerika sorozatokról –, remek szórakozás egy-egy évad megtekintése, és a jól megírt forgatókönyvek mellett még a színészi játékra sem lehet panaszunk. Sajnos az ötödik évad az utolsó a sorban, így még nagyobb várakozással állunk a szeptember végén érkező magyar kiadás elébe. A borító ezúttal gyászos fekete színben pompázik, és az epizódok négy korongon kaptak helyet, összesen 622 percnyi szórakozást nyújtva a széria szerelmeseinek.

Sajnos extrák tekintetében nem nagyon lehet bőségről beszélni, de mi örülünk annak is, ami akad. Van itt hat audiokommentár a sorozat szellemi atyja (Davis Simon) és stáb tagjainak közreműködésével, találhatunk egy kisfilmet az Utolsó szó jogán címmel, amely a média szerepét járja körül dokumentumfilmes formában, és végül akad még egy másik kisfilm, az Odüsszeia, amely a megelőző négy évadra emlékezik vissza. Több, mint a semmi, és az a helyzet, hogy még így is hálásak lehetünk, hogy ez a sorozat nem maradt ki a hazai felhozatalból. Aki tehát szereti a jófajta bűnügyi dolgokat, és nem bánja, ha nem a hollywoodi cukormáz borít mindent, akkor azoknak melegen ajánljuk ezt a remek szériát, szinte biztos, hogy az igényes munkákra fogékony olvasók többsége nem fog csalódni a világ árnyékosabb oldalát bemutató Drótban.




**4 lemez**

**Rendező** ▪ Több rendező
**Szereplők** ▪ Dominic West, Reg E. Cathey, John Doman, Aidan Gillen,
**DVD Start** ▪ szeptember 30.

**PC GURU Index:**

**05.05**

## QUANTUM OF SOLACE

Érkezik a legújabb James Bond mozi az ősszel, és hiába mondja mindenki, hogy látványában egy nagy Bourne-koppintás, mi ettől függetlenül nagyon várjuk, hiszen Daniel Craig az elmúlt húsz év vitathatatlanul legjobb Bondja. A bevetés tehát folytatódik és nagyon úgy tűnik, hogy akcióban nem lesz hiány.

## PINEAPPLE EXPRESS

Ez a film direkt Grath kedvéért került a várólistánkra, lévén az öreg szerkesztőkollega él-hal a Seth Rogen-féle filmekért (Felkoppintva, Superbad). Aki látta a zárójelben jegyzett alkotásokat, az körülbelül tudja, hogy mire számíthat, eltévelyedetteknek csak annyit, hogy füvező fiatalokról lesz itt szó, akik valamilyen módon összetűzésbe keverednek bizonyos derék bűnözőkkel. Ha ez a mozi csak fele olyan vicces lesz, mint a Felkoppintva, akkor bizony már igen jól jártunk.

## BURN AFTER READING

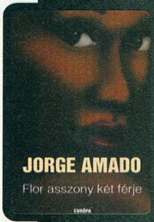
A Coen-fivérek legújabb filmje már első hallásra kihagyhatatlan alkotásnak tűnik, hiszen az alapszituáció szerint egy CIA ügynök a testépítő szalonban elhagy egy nagyon fontos lemezt, amiért később beindul a zsarolásmaraton. A vicces történetet csak fokozza, hogy olyan nagyágyúk vállaltak szerepet ebben az alkotásban, mint Brad Pitt és George Clooney. Szóval mi ott leszünk az első vetítésen, ez a mozi az idei év kihagyhatatlan darabjai közé fog tartozni.

## WATCHMEN

Ugyan még nagyon messze van, de a mi várólistánkon így is meglehetősen előkelő helyen szerepel a kultikus képregényből készülő mozi, amelyet a 300-zal már bizonyított Zack Snyder fog a vászonra adaptálni. A látványvilág meglehetősen ütősnek tűnik a bemutató alapján, a feldolgozott történet pedig egyértelműen magáért beszél: egy teljesen eltorzított és kifacsart szuperhőstörténet egy meglehetősen bolond világban. Tökéletes alap egy nagyszabású mozihoz. Ide vele!

LEGINKÁBB

## TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

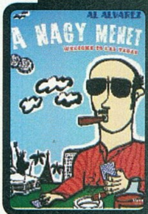



*Jorge Amado*

### FLOR ASSZONY KÉT FÉRJE

Európa

A világhírű brazil író új regényében a tüzes természetű Flor asszony szerelmi életének bemutatásával tart humoros tükröt az emberi gyarlóságok és képmutatás elé, a kendőzetlen őszinteséggel bemutatott szereplőkben mindannyian magunkra ismerhetünk. A kötet az életműsorozat első darabja, a magyarul eddig méltánytalanul mellőzött szerző megismerésére most jött el a remek alkalom...

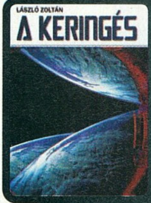



*Al Alvarez:*

### A NAGY MENET

Jaffa

Kit nem kísértett még meg életében a hatalmas tétekben játszott kártyapartik világa? A brit szerző fordulatos, iróniával átitatott könyve a Las Vegas-i pókerpartik világába kalauzol bennünket. Miközben megismerjük ezt szerencsevadászok által benépesített, különös sivatagi miliőt, a távolságtartó szerző 1981-es póker világbajnokság izgalmas leírása révén remek portrét rajzol a legmenőbb pókerarcokról.




*László Zoltán*

### A KERINGÉS

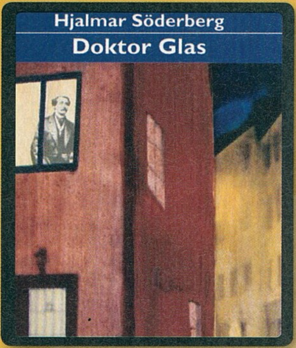
Galaktika

Végre igényes, a klímaváltozás okozta ökokatasztrófát időutazással kiküszöbölő, akciódús, szépirodalmi igénnyel megírt sci-fit is látni a könyvespolcon. Amellett, hogy a filozofikus, ám humorral átitatott sztori elgondolkodtat, sőt a legfrissebb földrajzi és fizikai felfedezéseket is felhasználja, a magyar szereplők és viszonyok történetbe való beemelése úttörő vállalkozás.

írta · Szofi

*HJALMAR SÖDERBERG:*

# DOKTOR GLAS



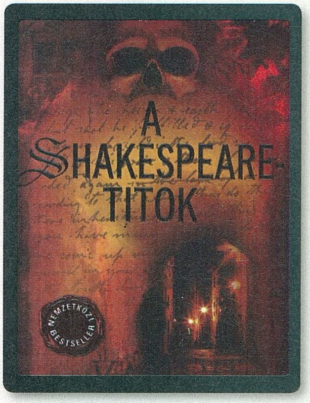

A svéd irodalom évszázados klasszikusa bár tetemes késéssel, de hozzánk is megérkezett. Azért ajánlom nektek, mert az izgalmas, napló formában megírt lélektani krimi olyan, mint egy tökéletesen konzervált őslénylelet. Ám most érzelmi-lélektani értelemben vett dinoszauruszváz tárul elénk a jég alól – már ha veszitek a fáradtságot és elolvassátok. A Doktor Glas nem csupán szimpla szerelmi háromszögtörténet, hanem Bergman és Strindberg világát idéző érzelmi dráma is. Különös utazásra csábít ez a kötet, az egy kaptafára szabott mai krimik után hátborzongató élményt jelent belebújni a bő egy évszázada élt skandináv férfi eltorzult lelkivilágába. A kisregényben a címszereplő, gyógyításra felesküdött háziorvos megsajnálja az öreg és képmutató Gregorius lelkész nejét, és hosszas vívódás után radikális tettre szánja rá magát: mivel beleszeret a nőbe, ördögi ravaszsággal, balesetnek álcázva megmérgezi páciensét, a papot. A gyilkossághoz vezető út egyes szám első személyű leírása igazi csemege, arról nem beszélve, hogy az író a cselekmény segítségével máig vitatott kérdéseket boncolgat. Felmerül például az eutanázia, a válás vagy az abortusz problémája, s miközben zajlik a történet, szépen körbejárjuk ezeket a fontos kérdéseket.

**Kiadó: Polar Könyvek**
**PC Guru Index:**
**05.05**

*JENNIFER LEE CARRELL*

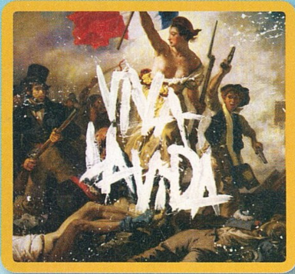
# A Shakespeare-titok

A Biblia után a címszereplő drámaírót olvassák legtöbben, így a közel ötszáz oldalas bestseller a fenti címmel nem véletlenül lett a nyár slágere. Szerzője, az ismert harvardi Shakespeare-kutató egy elveszett fiktív kézirat, a Cordenio köré kanyarít remek történetet a Da Vinci-kódból vett sikerrecept alapján. A sztori ettől még esetünkben is remekül működik: a két szálon futó történetben 1613-ban és 2004-ban is leég a Globe színház, és a nagy elöd műveinek mintájára jó sok holttesttel bonyolított nyomozás során kerül terítékre a Shakespeare-életmű: az egyik áldozat halála pillanatában láncszerűen összekapcsolódó rejtélyek megoldását jelöli ki a túlélő tudós asszony számára. Természetesen minden feladatnál hemzsegnek a Shakespeare-idézetek, jó indítékot szolgáltatva ezzel az eredeti színművek fellapozására. Amellett, hogy drámaíró megszállott rajongói számára a titokregény félezer oldalnyi kincsesbánya, a ponyvakedvelők a rejtély révén, ám közérthető stílusban megírt, fordulatos kalandsorozat során tekinthetnek be az írózseni máig aktuális és soha el nem múló világába.




**Kiadó: Alexandra**
**PC Guru Index:**
**04.05**

írta · Szofi



# COLDPLAY: VIVA LA VIDA OR DEATH AND ALL HIS FRIENDS

Az ezredfordulós debütáló album után most negyedik, latin-amerikai turnéja tapasztalatait bemutató cédéjével lett listavezető Chris Martin közkedvelt soft rock kvartettje, amely szeptemberben hozzánk is ellátogat a hazai fanok nagy örömére. Nem kis vállalkozásba kezdett ezúttal az együttes, mert a címadó két sláger Frida Kahlo mexikói festőnő emlékét idézve a lét nagy kérdéseit – úgy mint élet és halál – próbálja boncolgatni, feltehetően a borítón szerepeltetett Delacroix-kép forradalmi lendületének jegyében. A várva-várt stílusbeli áttörést valóban meghozta a tíznótás korong, és a korábbi bensőségesebb hangvételű szerzemények helyett az életigenlést és a szerelmet dicsőítő, szuperkoncertekre készített, közönséggel együtt énekelve előadandó megaszámok, mint a Viva la vida és a Death and all..., vagy a Lovers in Japan kaptak helyet. Összegzésként elmondhatjuk, ezzel a produkcióval már-már a U2 nyomdokába lépnek. Az albumot felvezető és záró két instrumentális szerzemény szűkebb réteget céloz meg. Az ez után következő populáris, középső 40 percben hegedűn, orgonán, zongorán és szintetizátoron alapuló tömeghimnuszok mellett a zenészek azért a régi rajongókra is gondoltak, a visszafogottabb Reign of Love nekik szól. Hogy humornak sincsenek híjával, arról a Douglas Adamst idéző 42 című dal tanúskodik, és Cemeteries of London is sokak kedvence lehet. Ne hagyd ki tehát ezt a vételt, mert feltehetőleg rocktörténeti korong született.

**PC Guru Index:**

**05.05**

## TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

**MADCON**
(1 lemez)
So dark the con of man

**SANTANA**
(1 lemez)
Multi Dimensional Warrior

**BLACKMORE'S NIGHT**
(1 lemez)
Secret Voyage

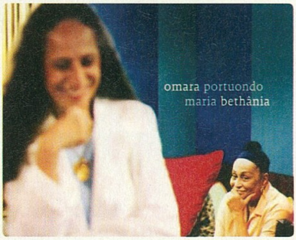
**SARA BAREILLES**
(1 lemez)
Little Voice

**THE TEN TENORS**
(1 lemez)
Nostalgica

# OMARA PORTUONDO: MARIA BETHANIA

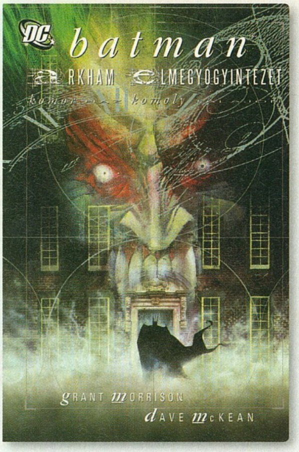
A 78 éves Omara Portuondót, Kuba legjelesebb énekesnőjét akkor ismerte meg a világ, amikor 1996-ban Buena Vista Social Club első albumán működött közre, azóta a csapat állandó fellépője, pedig 17 éves kora óta, még a Castro-diktatúra előtt kezdte el előadói pályáját a dzsesszkorszak jegyében. Két évvel ezelőtti brazil turnéján találkozott a latin kontinens másik kiemelkedő művésznőjével, Maria Bethania brazil sanzonkirálynővel. Nagy sikerű koncertjeikből előbb barátság, az idén pedig negyven perces közös album született.

A tíz dalt tartalmazó korongon két tradicionális zenei kultúra olvad össze: a kubai bolero és son brazil ritmusokkal elegyítve, a brazil sanzon pedig kubai hangszerelésben jelenik meg. Az így kapott akusztikai alap önmagában is különleges, a mai európai zenéhez szokott füleknek mindenképp üdítő hangzást képvisel. Az eredeti stíluskeverés ötlete mellett az előadók egyénisége önmagában is garantálja a színvonalat. A két érett énekestől persze nehogy latin szambát vagy kubai salsa ritmusú pörgős slágereket várjatok, nem e cédé lesz a táncos bulik nélkülözhetetlen kelléke, hisz a sokat látott dívák érzékeny, lassú dalokban mesélik el az életük során megélt érzéseket. A mindkét oldalról több tucat lemezt és fél évszázados színpadi múltat maga mögött tudó énekesnők kristálytisztán felcsendülő, bársonyos énekhangja most egy korongon szólal meg, a barátság zenei lenyomatából felejthetetlen cédé született. Rajongóknak és igényesebb zenét kedvelőknek feltétlenül érdemes beszerezniük a lemezt.




**PC Guru Index:**

**04.05**




GRANT MORRISON - DAVE MCKEAN

# ARKHAM ELMEGYÓGYINTÉZET

A filmet valamivel megelőzve érkezett a hazai könyvesboltok polcaira az a nem éppen hétköznapi Batman-kötet, amely – ha hinni lehet a forgatásról érkező információknak – Heath Ledger kedvenc kötete volt és inspirálólag hatott Joker karakterének hihetetlen megformálásában. Bármennyire is tűnik kamu szagúnak ez a híresztelés, ha a kezünkbe vesszük a kiadványt, akkor bizony látni fogjuk, hogy nem feltétlenül csak kitalációról van itt szó. Már csak azért sem, mert az Arkham Elmegyógyintézet teljes egészében az őrület fogalmát járja körbe, és az elmeháborodott Joker természetesen az egyik központi karakter a történetben. A kerettörténet szerint Arkhamban lázadás tör ki és a betegek átveszik az uralmat az épület felett, egyetlen kívánságuk pedig az, hogy Batman tegye tiszteletét az intézményben. A hős természetesen nem habozik sokat, belép a kapun és a bent zajló események hatására el kell gondolkodnia azon, hogy vajon mennyiben különbözik ő a raboskodó őrültektől. Grant Morrison zseniális történetét Dave McKean páratlan munkái illusztrálják, elképesztő minőségben, hihetetlen panelszerkezetekkel és megoldásokkal. Igazi komoly darab, Batman fanatikusoknak kihagyhatatlan.

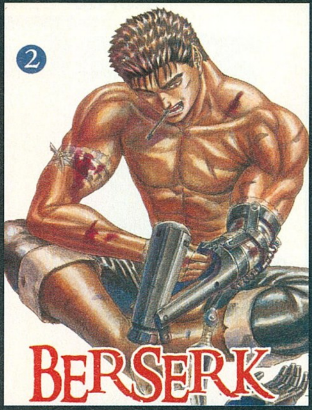
**Kiadó: Képes Kiadó**
**PC GURU Index:**
**05.05**

MIURA KENTARÓ

# BERSERK

Mangából lassan annyi van a piacon, hogy ember legyen a talpán, aki képes követni a megjelenéseket és a különböző sorozatokat. Lassan minden kiadó büszkélkedhet egy-egy érdekes szériával, és természetesen a Delta Vision sem maradhat ki ebből a felsorolásból. Egyik legújabb kiadványuk kőkemény "férfiolvasmány", kifejezetten azoknak a képregényeseknek, akik szeretik, ha egy kötet tele van akcióval. Nos, a Berserk névre hallgató széria nem fog nekik csalódást okozni, hiszen főhősünk Guts, a titokzatos férfi, aki hatalmas bárddal a hátán, bal karján durva acélököllel járja a világot, hogy felkutassa az Isten Ökleit, az Ötöket, akik a világot irányítják. Az első kötetben csatlakozik mellé Puck, a tündér, így ketten lesznek részesei a kalandoknak, amelyekben gonosz démonok keresztezik a főhőseink útját. Harcban és vérben nincs hiány, eszméletlenül soka akciót zsúfolt az alkotó egyetlen kötetbe, így aki szerelmese a nagy küzdelmeknek és a brutális csatáknak, az tényleg megtalálja a számításait ebben a szériában.

**Kiadó: Delta Vision**
**PC GURU Index:**
**04.05**

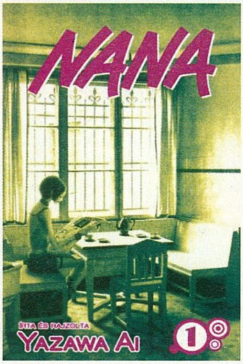



YAZAWA AI

# NANA

**Kiadó: MangaFan**
**PC GURU Index:**
**04.05**

Ha már bemutattunk egy tökéletesen fiús mangát, akkor nem lehetünk adósak egy lányos változattal sem, s ahogy a Berserk egyértelműen az erősebbik nemet célozza, úgy a Nana teljesen nyilvánvalóan a női nemet veszi célba. A kötetben rögtön két történet kapott helyet, két, Nana névre hallgató hölgy sorsába kapcsolódhatunk be, természetesen a megszokott szerelem és vágyakozás vonalon. Ettől függetlenül természetesen fiúk is elolvashatják, csak ne lepődjenek meg, ha a párkeresés és a romantika jóval nagyobb adagban érkezik majd a megszokottnál. Ha ezt félretesszük, akkor egy olyan érdekes képregénnyel van dolgunk, amely nem csupán a párkapcsolatokról, de az útkeresésről és a felnőtté válásról is egyaránt mesél. Bár az első részből ez még nem tűnik nyilvánvalónak, de sejthető, hogy a folytatásban a két szereplő útjai keresztezik majd egymást, s mi természetesen kíváncsian várjuk a következő részt.



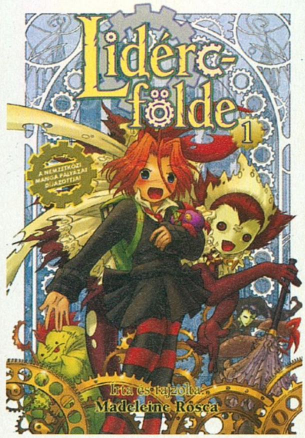
Az Arkham rajzai elütnek mindentől, amit szuperhős-képregényben megszokhattunk – éppen ezért zseniális az egész.

MADELEINE ROSCA

# LIDÉRCFÖLDE I.

írta · Amber

Ahogy azt már említettem a másik oldalon lévő két keleti alkotás egyikénél, idehaza még mindig javában dúl a manga láz, és a kiadók bizony igyekeznek is minél több magot szórni a termékeny táptalajba. A megannyi, főleg a rajongók igényeit kielégíteni kívánó kiadvány között azonban mindig felbukkan egy-egy olyan alkotás, ami kicsit elüt az átlag színvonaltól és olyan szórakozást nyújt, ami még azokat is képes lekötni, akik alapjáraton nem nagyon foglalkoznak képregényekkel. Ilyen rajzolt történet volt a műfajon belül a három részes Dramacon, most pedig a Vadvirágok Könyvműhely nyújt nekünk egy olyan kötetet, amit jó szívvel ajánlunk mindenkinek.




A kötet (egyik) különlegessége, hogy nem japán alkotó munkája, hanem egy ausztrál hölgyé (Madeleine Rosca), aki az egyetlen nem ázsiai helyezett lett (méghozzá a második) ezzel az alkotásával a japán külügyminisztérium által meghirdetett nemzetközi mangapályázaton. A történet és a rajz tehát olyan jó, hogy még a szigorú zsűrit is lenyűgözte, tényleg nem véletlenül. A sztori ugyanis teljesen abszurd, Lucy Snow történetét követhetjük végig, a lányét, aki egy fatális véletlen folytán rossz iskolába iratkozik be: egy gonoszképzőbe. Órái között olyanok szerepelnek, mint a sírlopás, halálos gépezet készítés és egyéb csemegék. Kis főhősünk persze hamar rájön, hogy nagy csávában van és igyekszik is megszabadulni a helytől, de ez nem megy ám olyan könnyen. A humoros, de mégis baljóslatú cselekmény mellé elképesztően bájos és szépen kidolgozott grafika társul, így tényleg nehéz lenne belekötni ebbe a kiadványba, nekünk pedig nincsenek is ilyen terveink. A Lidércföld első része igenis szórakoztató, igényesen kivitelezett és esetünkben egy cseppet sem zavaró, hogy az eredeti japán módi szerint, hátulról előre és jobbról balra kell olvasni. Ha pedig mindez nem lenne elég, akkor az első részen kívül némi mellékletet is találhatunk a kötetben, amelyek egy kis bepillantást engednek a szerző életébe, továbbá kis útmutatóul szolgálnak azzal kapcsolatban, hogy az első ötlettől miképpen jut el egy szerző a végleges remekmű megalkotásáig. Találhatunk a függelékben első terveket, különböző változatokat az egyes karakterekről, olyan érdekességeket, amelyek nem feltétlenül megszokottak egy ilyen kiadvány esetében.

A Lidércföld tehát nagyszerű manga, érdemes a figyelemre, főleg azok számára, akik eddig még nem merültek el ebben a világban.

**Kiadó: Vadvirágok**
**PC GURU Index:**

**05.05**

## • SPORE

Hihetetlen, de a következő hónapra már a markunkban lesz Will Wright evolúció-szimulátora, a Spore, amelyben deli játékosként apró amőbából a világegyetem teljes urává válhatunk – egyazon programon belül. A designer-zseni, akinek a Sim Cityt, és a The Simst is köszönhettük, most nem aprózta el, és egy család, vagy ne adj isten, egy város helyett egy egész civilizáció sorsát adja a kezünkbe: mi tervezünk meg mindent, lényeink pedig szépen lassan elfoglalhatják az egész galaxist. Annyira őrülten és hihetetlenül hangzik az egész, hogy tuti zseniális lesz – már alig várjuk!

## • STALKER Clear Sky

A következő hónap a küldetéslemezek, és az újrakiadások hónapja lesz: nem csak a Witcher, de a hatalmas rajongótáborral rendelkező STALKER is megújul. A csernobili kirándulásba összetettebb küldetések, kibővített helyszínek, és elképesztően kidolgozott, szabad játékmenet költözik a következő hónapban – mi pedig ott fogunk lihegni a sarkában, készen arra, hogy mindent szemrevételezzünk!

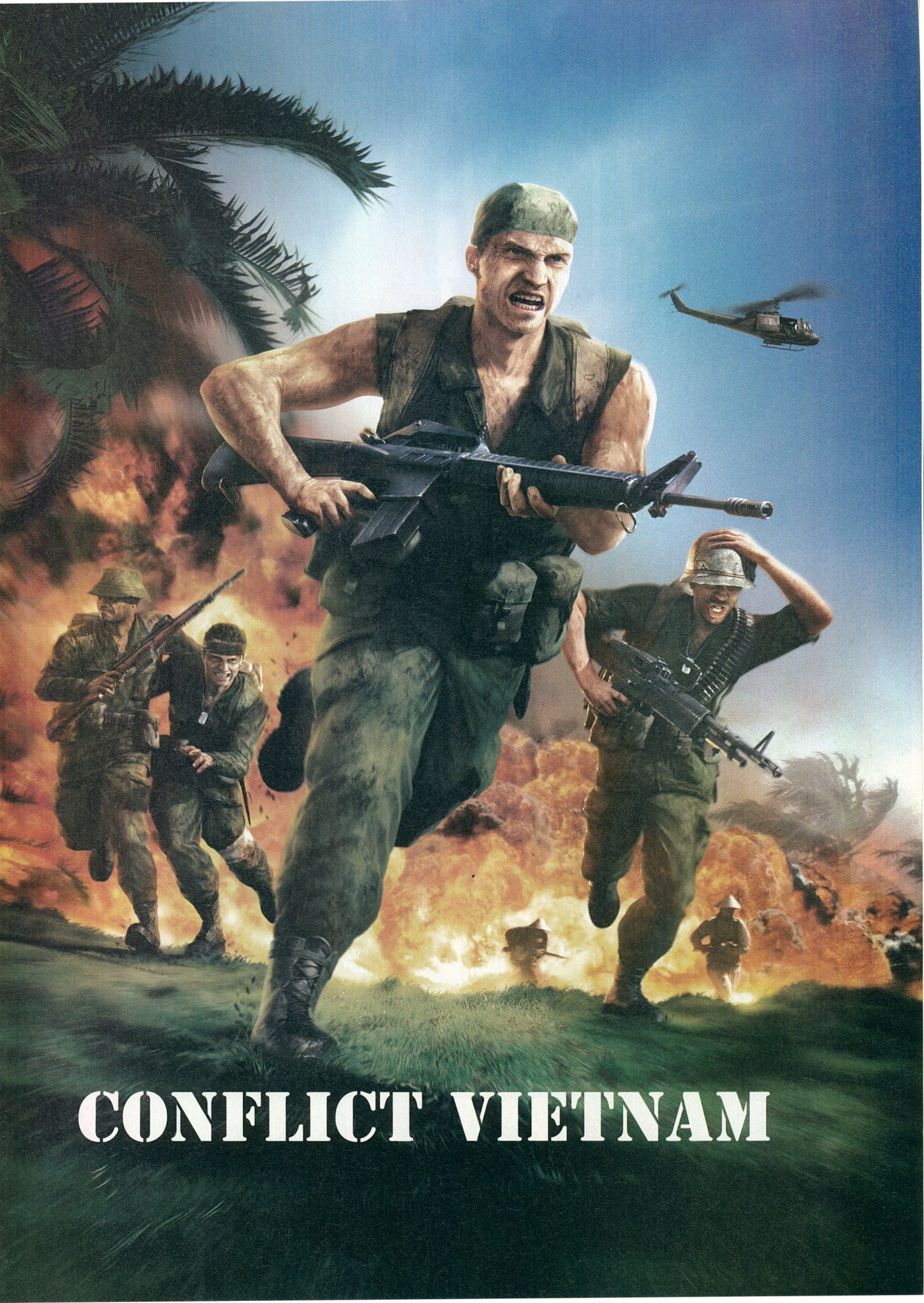
## • WARHAMMER Online

Hosszú esztendők teltek el azóta, hogy az Electronic Arts. MMO játékot dobott a piacra – azóta azok is már csak kósza emlékezetnek számítanak. Miután a két rossz tapasztalat gyakorlatilag az egész cég hozzáállását megváltoztatta, új megoldás után néztek, és felvásárolták a PvP küzdelmek királyát, a Mythic fejlesztőcsapatot, és az általuk akkor már bőszen kalapált Warhammer Online-t. A program a béta óta állítólag hatalmas változásokon ment keresztül – a következő hónapban azonban fogjuk magunkat, és biztos, ami biztos alapon leteszteljük az egészet.

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: CONFLICT VIETNAM

A háború kegyetlen – ám háborúból, ha akciójátékról van szó, sohasem elég! A Conflict: Vietnammal – ki nem találtátok volna! – a Vietnami konfliktust akciózhatjuk végig, elképesztően változatos helyszínek és küldetések közepette. A 2004-es szoftver hozza a szintet: pergő akciót, nagyon sok robbanást, és egy csipetnyi drámát is kapunk, a kötelezőnek is tekinthető barnás-sárgás szűrőn kívül.

**A következő PC GURU 2008. SZEPTEMBER 25-én jelenik meg!**


CONFLICT VIETNAM

SPACE Siege
DEMO

BLADE AND SOUL
VIDEÓ

TERMINATOR 4
MOZIELŐZETES

HAWX VIDEÓ

**Játékdemók:** Romance of the Three Kingdom XI / Space Siege

**Shareware játékok:** Elf Bowling Hawaiian Vacation / Crumb / Dream Day Wedding 2 / Elias The Mighty / Gold Rush Treasure Hunt / Jewel Quest III / Laser Dolphin / Ranch Rush / Starscape / Virtual Farm

**Ingyenes játékok:** Hokuto No Ken Sensei / Super Mario Bros PC / Heroine lysayana

**Játék előzetesek:** Black Prophecy / Blade & Soul / Call of Duty: World at War / Dawn of War 2 / Demigod / I am Alive / King's Bounty / Legendary / Lego Batman / Lord of the Rings Online: Mines of Moria / Project Origin / Spider-man: Web of Shadows / Summer Athletics / Tom Clancy's: Endwar / Tom Clancy's: HAWKX / Tomb Raider Underworld / Velvet Assassin / Wolfenstein

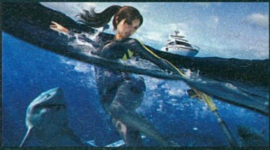
**Javítások:** Frontlines: Fuel of War v1.1.0-v1.1.1 / Mass Effect v1.01

**Mozi előzetesek:** Mirrors / RocknRolla / Terminator Salvation / The Brothers Bloom / The Day the Earth Stood Still / Traitor / Watchmen (mind a PCG Live külvilág rovatán belül)

**Háttérképek:** Brothers in Arms: Hell's Highway (2db) / Fable 2 (2db) / Gears of War 2 / Lego Indiana Jones / STALKER: Clear Sky / The Wheelman / Tomb Raider: Underworld (2db) / Legend: Hand of God (7db)

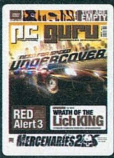
**Turkáló:** Antivirus: AVG Anti-Virus (ingyenes!) / Avira AntiVir Personal (ingyenes!)|CD/DVD írás: Burn4Free 4.6 (ingyenes!) / Ashampoo Burning Studio 6.61 (ingyenes!) / DeepBurner v1.9 (ingyenes!)| Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.7 és nVidia Forceware 175.19 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip (tömörítő program, ingyenes!) | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 (képlopó) / IrfanView v4.2 (képnézegető, ingyenes!) / Paint. NET v3.35 (képalkotó és szerkesztő, ingyenes!) / SnagIt v9.0.0 (képlopó) / XnView 1.94.2 (képnézegető, ingyenes!)| Multimédia: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / K-Lite Codec Pack v4.1.4 / Quicktime Player v7.5 (mov videó lejátszó) / VobSub v2.23 (felirat megjelenítő plugin) / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec| Spyware védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.8 / Spybot: Search & Destroy v1.6 | Egyéb: OpenOffice v2.4.1 Magyar (irodai munkaállomás, szövegszerkesztő, táblázatkezelő, ingyenes!)

pc guru DVD | YOU ARE EMPTY | 2008. 10.



TR underworld
Videó

CALL OF DUTY 5
Videó



# YOU ARE EMPTY

10. pc guru DVD

MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!

MSI
NOTEBOOK
Az MSI a Windows Vista® Home Premium operációs rendszert ajánlja.
Az én választásom!
MSI Exclusive TDE (Turbo Drive Engine) Technology
Játékra bárhol, bármikor válaszd:
MSI GX620/GX720
• Intel® Core™2 Duo P8400 (2.26GHz)
• Eredeti Windows Vista® Home Premium
• 15.4" / 17" WSXGA+ fényes kijelző
• NVIDIA GeForce 9600M 512MB
• 4GB DDRII Memória, 320GB SATA HDD
• 2.0MPx Webkamera
• Aluminium ötvözetű borítás
• Hátizsák és egér
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2
intel Centrino 2 inside™
Performance to go
www.msi.eu A termékek elérhetők: www.aqua.hu • www.pcx.hu • www.birdcomputer.hu • www.pdafutar.hu • www.sominfo.hu • www.notebookspecialista.hu
Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban használt védjegyei: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, és Xeon Inside. * A részletes leírások előzetes értesítés nélkül változhatnak.